
História do VIDEOGAME
Do Odissey à 5ª Geração
Torne-se um campeão: aprenda a explorar bem um jogo
Cr$ 800,00
VideoGame
SIGLA
MAIS DE
300
FOTOS
COLORIDAS
Todas as
dicas e estratégias para
Nintendo, Master, Mega Drive
Game Boy e Atari
Mapas exclusivos
Fases secretas do Robocop
e do Skate or Die II
A Nintendo está
chegando no Brasil
Conheça o Sonic,
o melhor "jogo do
ano" nos EUA
Os ganhadores da
Superpromoção III
VIDEOGAME/TEC TOY
Veja os desenhos vencedores
(o Sonic dessa capa é do
5º colocado, Yukio Kurihara)
SUPERPROMOÇÃO
VIDEOGAME TEC TOY
3 Mega Drive e mais dezenas
de prêmios sensacionais
É só provar que você é bom no jogo
Alex Kidd in Miracle World
(via Aérea) Cr$
Ano 1 - Julho - Número

TZ - O melhor em Organização e Praticidade

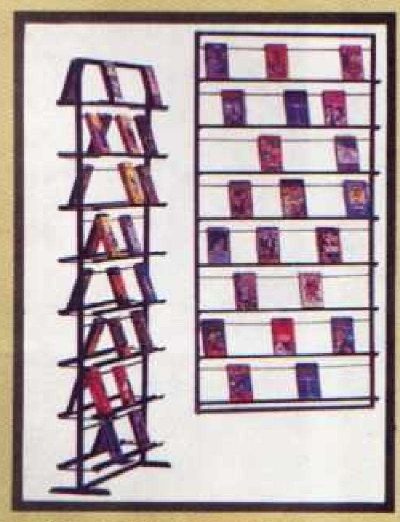
A TZ TEM TUDO P/ VOCÊ MONTAR, EQUIPAR OU MODIFICAR SUA VÍDEO LOCADORA.



- **EXPOSITOR ARAMADO CENTRAL**
  p/ 364 fitas ou 112 fitas
  (2.00 m alt. por 1.00 m larg.)
- **EXPOSITOR ARAMADO DE PAREDE**
  p/ 182 fitas ou 56 fitas
  (1.90 m alt. por 1.00 m larg.)



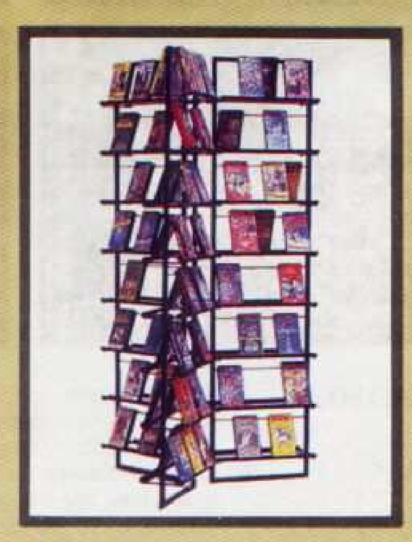
- **EXPOSITOR ARAMADO CENTRAL**
  p/ 112 fitas
  (2.00 m alt. por 1.00 m larg.)
- **EXPOSITOR ARAMADO DE PAREDE**
  p/ 56 fitas
  (1.90 m alt. por 1.00 m larg.)



- **EXPOSITOR CENTRAL EM AÇO**
  p/ 128 fitas
  (2.00 m alt. por 1.00 m larg.)
- **EXPOSITOR DE PAREDE EM AÇO**
  p/ 64 fitas
  (2.00 m alt por 1.00 m larg.)



- **EXPOSITOR ONDULAR CENTRAL**
  p/ 180 fitas.
  (2.00 m alt. por 1.00 m larg.)
- **EXPOSITOR ONDULAR DE PAREDE**
  p/ 90 fitas.
  (1.50 m alt. por 1.00 m larg.)



- **EXPOSITOR CENTRAL MODELO ESTRELA** p/ 192 fitas
  (2.00 m alt. por 1.00 m diametro)



- **ESTOJO P/ FITAS**



Atendimento de 2ª à Sáb. das 8:00 hs às 19:00 hs.

- Painel de informações (4 tamanhos)

- Etiqueta protetora do selo do Concine
- Ficha de cadastro do cliente c/ contrato de locação impresso
- Protetores p/ fichas de cadastro (Porta cadastro)
- Bloco de comando (2 ou 3 vias)
- Controle de saida de filmes



- Sacolas
- Capas p/ video (p/ 18 modelos de aparelhos)
- Etiquetas
- Etiquetas de gênero
- Chapeiras
- Cheque locação



R. DOS BURITIS, 436
(EST. JABAQUARA DO METRÔ)
SÃO PAULO - CEP 04321

**(Não temos representantes) - Faça seu pedido p/ telefone ou visite-nos.
Despachamos p/ todo Brasil mediante ordem de pagamento.**

TEL.: (011) 578-7277

INDEX



É fácil perceber que os leitores de **VIDEOGAME** "não largam a revista". Lêem e relêem, a carregam por todo lado. Alguns leitores, nas milhares de cartas que chegam à redação, confessam que chegaram a ler 15 vezes, ou mais, uma mesma edição.

É por isso que **VIDEOGAME** testa — na prática — todas as dicas que dá, além de saber que a revista deve evoluir sempre. Agora **VIDEOGAME** introduz um novo conceito no Brasil: mapas dos trechos mais importantes dos jogos, mostrando a seqüência exata que o jogador encontra e como resolver os problemas e ir em frente. Nesta edição estão publicados mapas dos jogos Robocop, Skate or Die 2 e Operation Wolf.

Mas se **VIDEOGAME** dá todas as dicas, truques e estratégias para quem já tem prática no videogame, não esquece daqueles que estão começando. Nessa edição há uma reportagem especial dando várias sugestões de como explorar e tirar a máxima satisfação de um jogo.

Essas novidades todas são para a nossa equipe como se fosse uma nova fase, um novo jogo cheio de desafios. Tudo para que os leitores leiam e releiam **VIDEOGAME**, sem dúvida a maior recompensa que podemos ter.

Os editores

CAPA: Criação Herbert Frederico

SENSACIONAL SUPERPROMOÇÃO

VideoGame



Prove que você é um campeão do ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD e ganhe dezenas de prêmios.



3 Mega Drive

27 camisetas VIDEOGAME

Para ser o grande vencedor e ganhar um Mega Drive, basta jogar o Alex Kidd in Miracle World no seu Master System, fotografar o seu recorde e enviar à Sigla Editora. As três melhores pontuações ganharão Mega Drive e as 27 subsequentes serão premiadas com camisetas **VIDEOGAME**. Não será considerado o recorde oficial da Tec Toy, mas exclusivamente a pontuação dos participantes nessa promoção.

REGULAMENTO

1 - No seu Master System jogue Alex Kidd in Miracle World.

2 - Fotografe a sua melhor pontuação (ela aparece junto com o Game Over). Envie pelo correio a foto revelada em papel à Sigla Editora colando atrás o cupom impresso nessa página, ou uma cópia, com todos os dados preenchidos com letra de forma bem legível.

3 - Serão considerados vencedores aqueles que conseguirem a maior pontuação, obedecendo uma ordem decrescente da pontuação para classificar os 30 premiados. Os três primeiros receberão Mega Drive e os outros 27 camisetas **VIDEOGAME**.

4 - Para efeito dessa promoção serão consideradas exclusivamente as fotos que permitam ver claramente a pontuação. Não será considerada a pontuação oficial de recordes da TEC TOY, mas apenas dos participantes dessa promoção.

5 - Em caso de empates as decisões serão por sorteio.

6 - Esta promoção é válida até o dia 31 de agosto de 1991 e o resultado será divulgado na **VIDEOGAME** n.º 7.

7 - Os casos omissos serão resolvidos pelo júri da promoção composto por dois representantes da Sigla Editora Ltda., e dois da Tec Toy.

PARA FOTOGRAFAR A TELA

Deixe a sala um pouco escura, coloque a máquina em um tripé ou apoiada e não use flash para fotografar. Se sua máquina tiver ragulagens coloque o diafragma em 5,6 e a velocidade em 1/15 para filme de 100 ASA.

Meu recorde no Alex Kidd in Miracle World é ________ pontos (estou anexando uma foto com esta pontuação)

Nome: ________________________ Idade: ________

Endereço: ________________________ N.º: ________

Cidade: ____________ Estado: ______ CEP: ____________ Telefone: ____________

(Recorte, ou copie, este cupom, cole no verso da foto do recorde e envie à Sigla Editora Ltda., Rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana - São Paulo - SP, CEP: 04015)

Nintendo chegando no Brasil



NORBERTO MARQUES

O Game Boy pode ser lançado no Brasil pela Nintendo

A Nintendo of America está a meio caminho do Brasil. Pelo menos esse é o assunto mais comentado em qualquer grupo de gamemanianos em locadoras e clubes especializados. A notícia foi muito divulgada pelos jornais, e tudo indica que a responsável pela chegada da fábrica líder mundial de mercado será a empresa Gradiente que fabrica o console Phantom no Brasil.

Na Gradiente ninguém quer falar, ainda, sobre o assunto. E a única informação "concreta" vem da assessoria de imprensa dessa indústria, que simplesmente informa que "ainda não existe nada em relação a algum acordo com a Nintendo".

Se a Gradiente ainda não confirma as informações, no final de junho um grupo de executivos da megaempresa japonesa Nintendo esteve no Brasil para visita à indústria brasileira Gradiente, pretendendo um possível entendimento. Parece não restar dúvidas que a Nintendo tem bastante interesse no Brasil, que representa um grande mercado para seus produtos e, principalmente, tem grande potencial de crescimento — já que, em matéria de videogame, estamos apenas engatinhando.

Caso a Nintendo venha mesmo para o Brasil, o lançamento de seu produto mais popular, o console NES (Nintendo Enterteinment System), de 8 bits, representa, no mínimo, uma grande mudança no mercado. Isso porque existem por aqui uma infinidade de cartuchos autorizados com selo Nintendo que são comercializados — por venda ou locação — sem qualquer acordo com o detentor dos direitos autorais desses cartuchos, e pior ainda: a quantidade maior ainda de cartuchos "piratas", que são montados aqui simplesmente importando-se o "chip" de memória de Taiwan, país da Ásia, ou outro local semelhante. Evidentemente, esse tipo de produto se tornaria o primeiro alvo do departamento jurídico da Nintendo. Que, aliás, é famoso no exterior pelo rigor e eficiência com que trata desses problemas. Também poderão estar na alça de mira os consoles chamados "compatíveis", disponíveis no Brasil em várias versões e modelos.

Problemas à parte, outro produto que tem grandes chances de ser lançado por aqui é o popular portátil Game Boy, este sem similar ou compatível nacional. Só nos Estados Unidos, o "consolinho" deve ter nesse ano mais de 5 milhões de unidades vendidas, e cinco vezes isso de cartuchos — fora os lançamentos, são mais de 200 títulos. E, apesar de ter de ser importado por enquanto, o Game Boy já está bastante difundido por aqui. Para comprovar, basta entrar em qualquer locadora e ver a grande quantidade de títulos disponíveis para locação.

A chegada da Nintendo, se confirmada, é uma boa notícia para quem gosta de videogame. Principalmente pela possibilidade de haver grande concorrência com a empresa Sega, também do Japão e representada no Brasil pela Tec Toy. O resultado de uma concorrência e da disputa de mercado só beneficia o consumidor: aumentam-se os lançamentos de jogos e de outros produtos, o consumidor passa a ter mais opções na hora da compra e, principalmente, os preços tendem a cair.

Mário Fittipaldi

SUPERPROMOÇÃO III

O Shinobi de Yukio, o vencedor.

Foram exatos 39.425 desenhos que chegaram à Sigla Editora para a SUPERPROMOÇÃO VIDEOGAME/TEC TOY III. Foi um enorme trabalho para os jurados (Valéria Lopes Sandre e Jaime Vicente de Souza, da Tec Toy; Marcus Barros, Herbert Frederico e Roberto Araújo, da Sigla Editora). Ao final o júri escolheu o Shinobi de Yukio Kurihara como o melhor desenho ganhando portanto um Mega Drive. O segundo colocado, Marcel Takeshi Abe, e a terceira colocada Adriana Kneip Carvalho também ganharam Mega Drive enquanto a quarta colocada, Márcia M. C. Eugenio ganhou um Master System.



A seguir a relação completa ▶





O Sonic de Marcel e o Alex Kidd de Adriana, 2.º e 3.º colocados.

dos 29 ganhadores. A Sigla Editora entrará em contato com os vencedores para a entrega dos prêmios.

1.º) Yukio Kurihara, São Paulo, SP, console Mega Drive; 2.º) Marcel Takeshi Abe, São Paulo, SP, console Mega Drive; 3.º) Adriana Kneip Carvalho, Juiz de Fora, MG, console Mega Drive; 4.º) Márcia M. C. Eugenio, Belo Horizonte, MG, Master System; 5.º) Yukio Kurihara, São Paulo, SP, óculos 3D; 6.º) Anderson Pontes, São Paulo, SP, cartucho para Master System de 1 Mega; 7.º) Ivan Frederico B. C. de Queiróz, Salvador, BA, cartucho para Master System de 1 Mega; 8.º) Cláudia Cavalcanti Domingues, São Paulo, SP, cartucho para Master System de 1 Mega; 9.º) Maria Rosa Ferreira da Silva, Belo Horizonte, MG, cartucho para Master System de 1 Mega; 10.º) Marco Aurélio Cruz Novaes, Belo Horizonte, MG, cartucho para Master System de 1 Mega; 11.º) Gustavo Bartolini, São Bernardo do Campo, SP, pistola Light Phaser; 12.º) Josué Apóstolo Ferreira, Aracajú, SE, minigame série Master; 13.º) Rosângela Freitas Oliveira, Santos, SP, minigame série Master; 14.º) Marcelo Kneip Carvalho, Juiz de Fora, MG, minigame 20 níveis; 15.º) Celso Narita, Ribeirão Pires, SP, minigame 20 níveis; 16.º) Gisela de Moraes Vergne, São Gonçalo, RJ, minigame oito níveis; 17.º) Michel Hiroyuki Van, Santos, SP, minigame oito níveis; 18.º) José Cortizo Junior, São Paulo, SP, minigame 1 nível; 19.º) Marcelo A. Gonçalves, São Paulo, SP, minigame 1 nível; 20.º) Osmar Arroyo, Jundiaí, SP, rapid fire; 21.º) Henrique Milen Vizêu Carvalho, Belo Horizonte, MG, rapid fire; 22.º) Frederico Guilherme Tannús, Uberlândia, MG, rapid fire; 23.º) Maurício Cabral Duarte, Mogi das Cruzes, SP, rapid fire; 24.º) Sérgio Luís Mendes, São Bernardo do Campo, SP, rapid fire; 25.º) Vinicius Lisboa de Oliveira, Rio de Janeiro, RJ, rapid fire; 26.º) José Ayrton da Silva Cassais, Canoas, RS, rapid fire; 27.º) Jorge Ricardo da Silva, São Gonçalo, RJ, rapid fire; 28.º) Alexandre José C. do Nascimento, Rio de Janeiro, RJ, rapid fire; 29.º) Felipe Andrade Alcure, Vila Velha, ES, rapid fire.

Fábrica de aventuras

Saiba como são montados os consoles e cartuchos na fábrica da Tec Toy em Manaus.

É inevitável. Ali, a qualquer momento pode parecer que o Alex Kidd sairá dando seus golpes, que Shinobi não evitará sua voadora, que Mickey Mouse de repente escapará de alguma máquina. Mas num passeio pela fábrica da Tec Toy em Manaus, AM, nada disso acontece. Todos os personagens estão "presos" em pequenos componentes eletrônicos que, um a um, vão sendo interligados para, ao final de uma linha de montagem, saírem prontos em consoles e cartuchos de jogos. Só então eles explodem nas telas e na imaginação de quem está jogando.

Todos eles ali não passam de componentes. Mas para que você possa entender como é feito um console de videogame ou um cartucho, **VIDEOGAME** esteve na fábrica da Tec Toy em Manaus.

Tudo o que se vê da parte interna de um console de videogame são os pinos onde é encaixada a fita. Mas tudo começa mesmo, de verdade, com um componente muito especial: o famoso "chip". É nele que estão gravadas as informações dos jogos, no caso dos cartuchos, e as instruções para dar ação a esses jogos, no caso do console. Por isso eles são a "alma" do videogame. O "chip" que contém estas informações ainda não é produzido no Brasil, tendo que ser importado do Japão. Por isso os jogos são todos escritos em inglês, língua considerada universal. E, a partir desses "chips" é que começa a montagem.


MARIO FITTIPALDI

Testando um Mega Drive

Circuito impresso

Você seria capaz de imaginar a confusão que seria se todos aqueles minúsculos componentes eletrônicos fossem interligados por... fios? É exatamente para evitar essa "confusão" que eles são montados em uma placa de circuito impresso. Assim, de um lado ficam os componentes, organizados e enfileirados, e de outro filetes de cobre — que fazem parte da pla- ▶

BITS

ca, como se estivessem "impressos" — substituem os fios, fazendo todas as ligações necessárias para que o conjunto todo funcione. No caso dos consoles e cartuchos da Tec Toy, a placa toda é montada na fábrica da Evadin Componentes, que é uma empresa coligada. Assim, cada operário da fábrica coloca na placa uma parte dos componentes, até que ela saia completa no final.

Só que eles não podem ficar soltos, evidentemente. Por isso eles são soldados na placa, e esse serviço é realizado por uma máquina. O processo é simples: a placa é colocada na máquina e passa então por um tanque com solda derretida, que vai aderir justamente nos filetes de cobre. Pronto, as ligações estão feitas e os componentes estão firmes na placa. Agora é só testar para ver se tudo está funcionando e mandar a placa para a montagem final, que é feita na fábrica da Tec Toy.



FOTOS MÁRIO FITTIPALDI

Montagem de cartuchos



A placa do Master na máquina de solda

Tecnologia e rapidez

Todo o processo de colocação dos componentes na placa — de cartuchos e consoles — é feita manualmente. Mas existe um jeito mais prático e rápido de se fazer isso que já está sendo implantado na fábrica da Evadin em Manaus. É o que se chama de "inserção automática". E, como o nome diz, toda aquela linha de montagem, com cada operário colocando um grupo de componentes de cada vez, é substituída por duas máquinas.

Uma delas vai organizar todos os componentes em uma tira, já na ordem certa em que eles devem ser colocados na placa. E a outra pega essa tira e monta todos eles, como se fosse um "grampeador gigante". Claro, o processo todo é controlado por computador. E o resultado é que a placa fica pronta muito mais rapidamente do que se os componentes tivessem sido colocados manualmente.

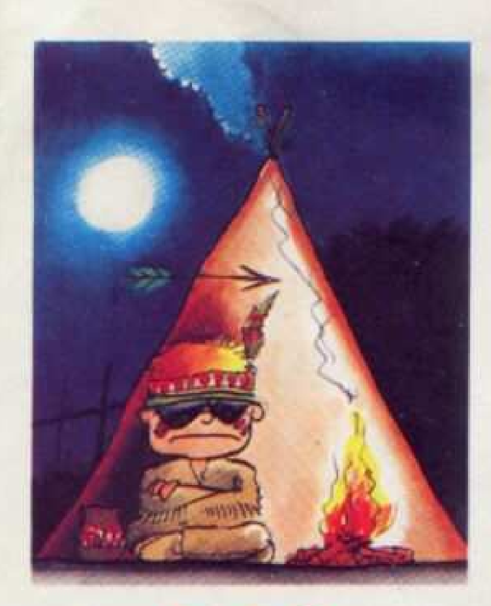
Além da rapidez, o uso deste processo possibilita a colocação na placa de componentes minúsculos, impossíveis de serem colocados a mão. E é o que vai possibilitar a montagem do console portátil Game Gear que, justamente pelo seu tamanho reduzido, possui vários destes componentes. (Ver reportagem nesta edição).

Acabamento

Agora, estamos chegando ao final de todo o processo. A placa, que foi montada, soldada e testada na Evadin chega então à Tec Toy para ser montada nas caixas dos consoles — ou nos cartuchos. E aí, outra linha de montagem: primeiro ela é encaixada no gabinete do console (que é o que você enxerga por fora), depois são feitas todas as ligações finais — são soldados à placa os conectores para o transformador, o controle, os interruptores e tudo o mais que pode ser visto por fora — o gabinete é fechado e são coladas todas as etiquetas e adesivos que vão dar o acabamento. Com os cartuchos, acontece a mesma coisa. Na prática, a placa entra de um lado e o console ou cartucho já saem prontinhos do outro lado. E tudo isso em questão de minutos!

Agora só falta testar para ver se tudo está em ordem. E, se estiver, o produto final é embalado. Daí para frente, é com você. Afinal, depois deste trabalhão, ninguém melhor para encaixar o cartucho, ligar o console e libertar todos os personagens. Na telinha e na imaginação.

Mário Fittipaldi, enviado especial a Manaus.



BITS

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	1	Jogos de Verão
Robocop 2	2	Super Futebol
Skate or Die 2	3	Alex Kidd in the Miracle World
Mega Man III	4	Rambo III
Double Dragon III	5	Double Dragon
Duck Tales	6	Black Belt
Immortal	7	Gangster Town
Maniac Mansion	8	Choplifter
Astyanax	9	After Burner
Teenage Mutant Ninja Turtles II	10	World Grand Prix

Fonte: pesquisa **VIDEOGAME**

POWER TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I - Compatível com sistema Atari
Powertron II - Compatível com sistema Sega.
Powertron III - Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP

ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.

ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR
POWERTRON

VISITE NOSSO STAND NO VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL

Paraíba ganha locadoras

A Video Game Locadora, de Campina Grande, PB (rua Treze de Maio, n.º 251, centro) conta com cerca de 700 títulos, distribuídos entre os sistemas Nintendo, Mega Drive e Master System, entre outros, para satisfazer a "fome" por novidades de qualquer "gamemaníaco". Estão à disposição para locação, por exemplo, sucessos como as Tartarugas Ninja II e Mega Man III, para o sistema Nintendo, Kenseiden para o Master e Mickey Mouse para o Mega Drive, entre outros.

A Vídeo Game Locadora também anuncia a inauguração de uma nova filial em João Pessoa. Maiores informações pelo fone (083) 321-6700.


DIVULGAÇÃO

A Vídeo Game Locadora, em Campina Grande (PB).



Bubble Gum: variedade em títulos.

Novo portátil

Para os adeptos dos games portáteis, a Tec Toy tem uma boa notícia: está chegando ao Brasil o console portátil Game Gear, lançado recentemente no Japão e nos Estados Unidos pela Sega. A principal característica deste portátil é, sem dúvida, a sua grande versatilidade: com o uso de acessórios especiais, ele pode inclusive se transformar em um aparelho receptor de TV, entre outras possibilidades.

O pequeno Game Gear — cabe em qualquer mochila, sendo aproximadamente do tamanho de uma fita de videocassete VHS — só é pequeno no tamanho. Isso porque suas características técnicas são muito superiores às de muitos consoles ditos "grandes". Por exemplo, a sua tela, de cristal líquido e 3,2 polegadas, pode exibir simultaneamente 32 cores de 4096 disponíveis, contra 16 cores simultâneas de 64 possíveis do Master System.

As outras características técnicas tornam este portátil bastante versátil. Ele pode funcionar em qualquer local com seis pilhas pequenas, ou em casa conectado à rede elétrica, através de um transformador. Ou ainda no automóvel, ligado ao acendedor de cigarros através de um cabo especial (vendido separadamente). Ele também pode ser conectado ao aparelho de TV, bastando para isso um acessório especial e um cabo.

Entretando, os acessórios mais esperados para o Game Gear serão, sem dúvida, o cabo de jogo múltiplo — ele pode interligar até oito aparelhos, permitindo que todos os jogadores disputem ao mesmo tempo emocionantes partidas — e o sintonizador de TV, que pode transformá-lo em um TV portátil VHF ou UHF. Mas, para isso, os gamemaníacos terão de esperar um pouco mais, já que a Tec Toy deverá lançar esse sintonizador apenas no início de 92. Mas vale a pena esperar.



FOTOS NORBERTO MARQUES

Game Gear: portátil com até 4.096 cores.

Aluguel de consoles e acessórios

A Bubble Gum, locadora especializada apenas em games, oferece para locação mais de 800 títulos entre os sistemas Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Boy, Lynx e também os de segunda geração, como Atari e Intellevision. Entre as novidades, a loja oferece os cartuchos The Simpsons e Skate or Die 2 para Nintendo e várias novidades nos outros sistemas.

Além da locação de cartuchos, a Bubble Gum oferece também a mais variada linha de controles e acessórios especiais. Estão à disposição o Power Glove, NES Satellite, a Pistola Light Phaser (Master System) e o Light Boy (que melhora a definição do Game Boy), entre outros. Também podem ser alugados consoles, um serviço que facilita a vida de quem ainda não se decidiu por algum sistema e quer experimentar antes de gastar dinheiro.

A Bubble Gum fica na Alameda Ministro Rocha Azevedo, n.º 768, Cerqueira César, São Paulo (SP), e os fones são (011) 883-2204 e 883-2917.

Jogos Nintendo

A Loka Loko só tem games Nintendo.

A Loka Loko (Av. Nova Cantareira, n.º 3.531, Tremembé, São Paulo, SP) é uma locadora especializada em games Nintendo, e por isso tem à disposição os últimos lançamentos para esse sistema. Entre os mais famosos, podem ser encontrados nas prateleiras Robocop 2, Wrestlemania Challenge, Little Nemo, Yo! Noid e muitos outros sucessos.

Para ficar sócio basta trazer um documento de identidade (RG), o CIC e um comprovante de endereço. A inscrição é grátis. Mais informações pelo telefone (011) 203-0977.





CITY GAME



REDI UNIVERSOFT

Locação - Vendas

VÍDEO GAMES

* NINTENDO
* MASTER SYSTEM
* DINAVISION II
* BIT SYSTEM
* PHANTOM SYSTEM
* MEGA DRIVE
* GAME BOY

ACESSÓRIOS

* ADAPTADORES
* PISTOLA
* OCULOS 3D
* RAPID FIRE
* STICK POWERTRON

PROMOÇÕES DO MÊS

CARTUCHOS PARA NINTENDO

3 em 1 Tartarugas Ninjas 2 + Batman e Missão Impossível. Preço de Lançamento Cr$ 32.900,00

Outros:

Tartarugas Ninjas 2 - The Simpsons Gremlins 2 - Robocop 2 - Yo! Noid Double Dragon 3 - Ultimate Basket Megaman 3 - Castlevania 3 - Super Mario 3 - Dick Tracy e Dr. Mario.

Preços sem concorrência.

CARTUCHOS PARA MASTER SYSTEM

Monwalker - Mickey e Shinobi

Lançamentos à Preços Especiais

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Michey Mouse - Strider - Shinobi Shadon Dancer - Super Real Basket

Lançamentos à Preços Especiais

QUEIMA DE ESTOQUE

(M. Drive) Moonwalker cr$ 18.000,00

(Nintendo) D. Dragon 1 - D. Dragon 2 Ninja Gaiden - Top Gun - Megaman 1 Robocop 1 e outros - Cr$ 16.000,00

Master System Semi-novos 1, 2 e 4 megas à partir de Cr$ 7.000,00

Remetemos para todo o Brasil pelo Sistema de Reembolso Postal (SEDEX a COBRAR), você só paga quando for retirar o Cartucho na Agência do Correio.

RUA CONSELHEIRO BROTERO, 589-CJ 42
GALERIA ROBERTO CALIXTO
AV. GAL. OLIMPIO DA SILVEIRA, 394 - (LOJA 10)
CEP 01154 - SÃO PAULO-SP
METRO MARECHAL

FONE: (011) 825-5240

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM
NINTENDO
MEGA DRIVE
ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM
PHANTON
DYNAVISION II
TOP GAME.

Assistência Técnica especializada em Vídeo Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.

- Transcodificamos Nintendo americano e japones em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Transcodificamos Mega drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japones para entrar em canal 3.
- Temos modulador de RF para Mega drive japones.

Depto. Técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1º andar - conj. 115
CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil via Sedex

FONE: (011) 222-1471



O PARAÍSO DOS VIDEOGAMES NO SHOPPING

CARTUCHOS NINTENDO

- SIMPSONS
- ROBOCOP II
- DOUBLE DRAGON III
- YO! NOID
- TARTARUGAS NINJA II
- ASTYANAX
- METAL MECH
- THE LAST NINJA
- GOAL
- G.I. JOE (COM AÇÃO)
- PERNALONGA
- DE VOLTA PARA O FUTURO II/III
- WERE WOLF
- PUNISHER
- SKATE OR DIE
- DICK TRACY
- NINJA GAIDEN III
- SUPER MARIO III
- MEGA MAN III

GAME BOY

- MARU'S MISSION
- IN YOUR FACE

CARTUCHOS MEGADRIVE

- CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
- LAST BATTLE
- GHOSTBUSTERS
- E. SWAT
- AFTER BURNER
- GHOULS'N GHOSTS
- SUPER MONACO GP
- MOONWALKER

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

- CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
- MOONWALKER
- E. SWAT
- DYNAMITE DUX
- ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
- SUPER FUTEBOL II
- PSYCHO FOX
- CLOUDE MASTER
- AZTEC ADVENTURE
- PAPERBOY
- GHOULS'N GHOSTS
- SHAPES AND COLUMNS
- SUPER MONACO GP

CONSOLES E ACESSÓRIOS PARA:

- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- PHANTOM SYSTEM
- SUPER CHARGER
- DYNAVISION II
- SPICA (LANÇAMENTO)

JOYSTICK PARA MASTER SYSTEM

- CONTROLE REMOTO
- ASA
- ARCADE
- MANCHE E MASTER II
- MINIGAME
- MINIGAME SÉRIE MASTER

DESPACHAMOS P/TODO O BRASIL VIA SEDEX.

NÃO SOMOS LOCADORA.

TECH VÍDEO

SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
PISO JURUPIS - LOJA 15-B

TEL.: (011) 543-7403



CARTAS

MEGAS E MEGAS

Gostaria de saber quantos Mega têm os jogos Hang On, Safari Hunt e Labirinto. No Master System II, o jogo Alex Kidd in Miracle World foi simplificado para caber na memória? Finalmente, é verdade que no Master 1 Mega equivale a 128K, 2 Mega a 256K e assim por diante?

André Dolce Silva
Porto Alegre, RS.

Os jogos Hang On, Safari Hunt e Labirinto, que vêm na memória do Master System I, ocupam, os três 1 Mega de memória. Exatamente a mesma memória que ocupa o jogo Alex Kidd in Miracle World que vem na memória do novo Master System II. Portanto, não houve simplificação alguma deste jogo, apenas a substituição de três jogos bem mais simples por um único mais complexo. Quanto à segunda pergunta, o Mega é a abreviação de Megabyte (pronuncia-se "megabaite"), que é uma unidade de medida de capacidade de memória de computadores. Sendo uma unidade de medida, assim como o metro ou o litro, 1 Mega sempre será 1 Mega, em qualquer sistema ou lugar do mundo. O K significa apenas múltiplo de 1.000. Satisfeito?

SIMPSONS

Gostaria de saber como faço para obter "continue" e mais vidas no início do jogo. Para que servem o apito, a chave e o imã?

Paulo Ermínio Reis Fonts
Rio de Janeiro, RJ.

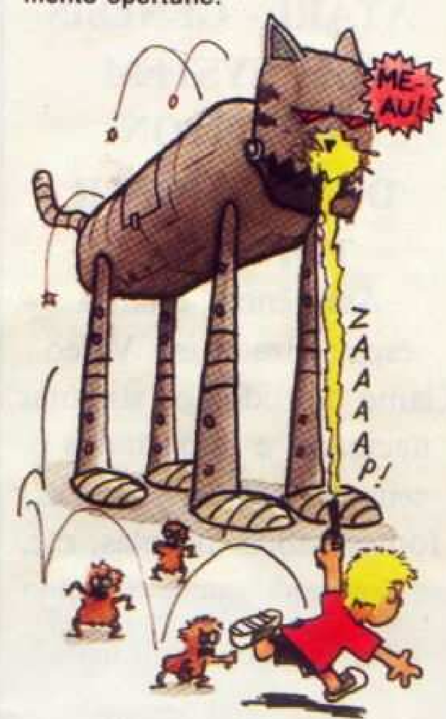
O jogo Simpsons não tem continue. Para conseguir mais vidas basta ver o local exato nas fotos n.ºs 2, 7 e 12 na página 20 da VIDEOGAME n.º 4. A foto n.º 2 identifica uma vida acima do pilar da casa logo no início do jogo; na 7 a vida está logo abaixo dos fios; e a 12 quando Bart está com o skate pulando na moita mostrada na foto. O apito e o imã não precisam ser usados nesta fase e a chave serve para abrir a porta ao lado da Taverna do Moe. Você sairá bem mais à frente.

SUPER FAMICOM

Gostaria que na próxima edição de **VIDEOGAME** fosse aberto um espaço para os jogos do SUPER FAMICOM.

Ricardo Ramos V. da Silva
Campinas, SP.

O Super Famicom, que é o console da Nintendo de 16 bits, foi lançado, por enquanto, apenas no Japão e deverá proximamente ser colocado no mercado norte-americano. É, portanto, um pouco cedo para colocar jogos desse console na VIDEOGAME **já que são pouquíssimos privilegiados que já jogam o Super Famicom no Brasil. Mas, com certeza, serão colocados no momento oportuno.**



CONTRA I

Não consigo sair da 7.ª fase, a do Hangar, do Contra I, da Nintendo. Há algum segredo?

Denilson Gomes Barbosa
São Paulo, SP.

Na fase do Hangar não há truques, é necessário apenas habilidade. Há porém como conseguir 30 vidas. Entre com a seqüência para cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, Start. **Assim você fica com mais chances de derrotá-lo.**

MASTER DO EXTERIOR

Quero saber se trazendo o Master System do exterior existe o mesmo problema da Nintendo da imagem sair em preto e branco na tela da televisão. Precisaria comprar o aparelho transcodificador?

Dioclécio Carreiro V. Filho
Cuiabá, MT.

O sistema de cores usado no Brasil é o PAL-M, diferente de outros sistemas existentes no exterior, como o NTSC usado nos EUA e Japão, por exemplo. Portanto seria necessário usar um transcodificador. Em sua carta não há explicações do porquê trazer o Master System do exterior, já que ele pode ser adquirido em qualquer loja brasileira, já devidamente ajustado para o PAL-M. Se sua intenção foi trazer o Master System I do exterior ele não tem nenhuma diferença em relação ao vendido no Brasil. Se for o Master System II estas são as diferenças em relação aos vendidos nos EUA: o americano é menor que o brasileiro, não tem entrada para óculos 3D (terceira dimensão) e não tem saída para áudio e vídeo.

ROCKMAN III

Tenho três dúvidas: 1) Mega Man III é igual a Rockman III? 2) No Rockman III, fase Top Man, como se elimina o gato-robô gigante? 3) Quais são e como se usam as armas de Rockman?

Norberto Espindola Calliari
Curitiba, PR.

Rockman III, é o nome que a empresa nacional Dismac deu ao Mega Man III, ao lançá-lo no Brasil, sendo portanto o mesmo jogo. Para eliminar o gato-robô pule, desviando das pulgas que ele joga, e atire em sua cara. A lista das armas e a sua seqüência de uso (cada inimigo se elimina com uma certa arma) é bastante longa mas você encontra tudo detalhado na VIDEOGAME **n.º 2.**

BATMAN

Como faço para destruir o Dual Container Alarm na fase 4-3 no jogo Batman? Também quero saber se existe alguma coisa para iniciar o jogo com mais vidas ou qualquer outra coisa parecida.

Marvio Viceconti C. Charles
Florianópolis, SC.

Nessa fase existem três retângulos. Suba no retângulo do meio e fique esperando o quadrado que ataca subir. Dê socos continuamente até que ele passe. Depois desça entre o primeiro e o segundo retângulos e repita a operação subindo novamente no retângulo do meio. Em alguns cartuchos japoneses (isso não funciona para todos) é possível escolher fase. Entre com A, B, B **e a cada vez que apertar novamente o** A **mudará de fase.**

MICKEY MOUSE

Na **VIDEOGAME** nº 3 vocês dizem que ao lutar com o capitão Gancho no jogo Mickey Mouse da Nintendo é preciso ficar um degrau abaixo da escada. Mas se eu fico ali uma faca me atinge. Como fazer para passar?

Ricardo Dib
Taubaté, SP.

Olhe novamente a página 40 e observe que na foto está a posição exata para não ser atingido pelas facas do Capitão Gancho.

MARIO BROS. 1

Na fase 8-1 de Super Mario Bros. 1 há um precipício quase no fim da fase. Meu Mario não consegue passar daí.

Mauro Aspis
Porto Alegre, RS.

Para conseguir superar esse precipício mantenha apertado o botão B **e o direcional para a direita. Aperte o** A **na hora do pulo e seu Mario estará do outro lado.**

SUPER MARIO BROS. 2

Como faço para pegar os ovos do monstro da fase 1-1. Não consigo passar desse local.

São Paulo, SP.

É só subir em cima dos ovos e apertar o botão B**. Aí Mario se agacha e carrega os ovos. Atire-os, então, no inimigo.**

MARIO BROS. 4

Tenho todas as edições de **VIDEOGAME**. Gostaria de saber a resposta para duas perguntas. 1) Por que a Nintendo não faz um adaptador para os consoles Sega? 2) É verdade que a Nintendo lançará o cartucho Mario Bros. 4?

Jonas Roberto Brum
Novo Hamburgo, RS.

VIDEOGAME **agradece os elogios. Fazer um adaptador para outros sistemas (Nintendo para Sega e vice-versa, por exemplo), não é tarefa das mais fáceis, pois os dois sistemas têm processadores centrais diferentes e, portanto, "entendem" linguagens diferentes. Seria necessário, portanto, um complexo sistema de tradução de informações, que provavelmente custaria mais caro do que o próprio console. Além disso, ainda existe o interesse comercial de cada fabricante que, obviamente, prefere vender os seus próprios cartuchos. O jogo Super Mario Bros. 4 é como os americanos chamam o jogo japonês Super Mario World, que é a nova versão deste game para o Super Famicom. Não temos notícias de seu lançamento para o Nintendo de 8 bits. O jeito é aguardar.**



ALEX KIDD IN THE MIRACLE WORLD

Tenho o videogame Master System e gostaria de saber como o leitor M. R. Peripato consegue a pontuação de 2.017.000 se termino o jogo e faço apenas 108.000. Existe algum lugar secreto onde se possa aumentar em muito os pontos? Outra coisa, é possível subir na montanha da 5ª fase?

Ricardo Nakakura
Fortaleza, CE.

Realmente existe um truque para se fazer mais pontos neste jogo. Por exemplo, na fase 2 (Lago Profundo) existe uma passagem secreta: você deve, no final da primeira fase, comprar o pó mágico (que é invencibilidade) e derrotar o primeiro polvo. Uma passagem por dentro do vaso se abrirá. Só que isso não aumenta muito o seu placar. Então, no final do jogo, selecione o "Continue". Você precisa ter 400 moedas no mínimo, e entrar a seqüência: direcional para cima e oito vezes o botão 2**. O jogo se reiniciará, mas seu placar será mantido. Aí, é só detonar no jogo para aumentar a pontuação. Quanto à montanha da 5ª fase, é impossível subir nela. Você deve seguir o caminho normal, em seu interior.**

ALEX KIDD IN THE MIRACLE WORLD

Comprei a fita Alex Kidd in the Miracle World, do Master System, e quero saber uma informação da fase 5 (Monte Kave): como destruo a pedra rosa?

Luiz Eduardo Silveira
Niterói, RJ.

A pedra rosa não pode ser destruída. Mas há um truque para fazê-la "sumir": basta subir na pedra que contém a estrela. Daí, você pode também alcançar uma interrogação logo acima, e dependendo do que havia na interrogação anterior, você consegue também uma vida. Para obter mais informações sobre este jogo, já está nas bancas a edição especial de VIDEOGAME **nº 5-A, com todos os segredos e dicas, tela por tela, de todo o jogo.**

MEGA DRIVE

Por que no sistema Mega Drive publicado na **VIDEOGAME** sempre tem poucos jogos e muitos deles repetidos?

André Algranti
São Paulo, SP.

O Mega Drive ainda é um produto com pouco tempo de mercado (foi lançado em dezembro de 1990) e, claro, o número de consoles vendidos ainda não é muito grande. Além disso foram lançados pela Tec Toy, fabricante do Mega Drive, 18 títulos até a metade de julho. Para que os jogadores de Mega Drive continuem sendo atendidos, VIDEOGAME**, além das novidades, tem optado por repetir alguns títulos dando dicas diferentes ou abordando-os com maior profundidade.**

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

ACEITE ESTE

Agora que você já sabe até aonde seu coração agüenta, aceite o desafio e prepare-se para comandar o mais completo videogame de 3ª geração do país. DYNAVISION 3, a máquina de quebrar recordes. Aceita cartuchos compatíveis com Nintendo* do padrão japonês (60 pinos) e padrão americano (72 pinos), permitindo a utilização de mais de 400 jogos.





JOYSTICKS JET CONTROL com design ergonômico, que possibilita o controle de todas as funções dos jogos com uma só mão. Sistema turbo (disparo contínuo). Fone de ouvido estéreo. Se você espera mais performance, precisão e qualidade, aceite este desafio.



*Nintendo é marca registrada da Nintendo Corp. - Japão/EUA.

ROLOS & TROCAS

Troco — 1 Supergame com 16 jogos e uma calça de bicicross importada original nº 14 por 10 fitas nintendo americanas. Antonio Carlos R. Penno — Rua Porfírio da Paz, 70 — Poá — SP — CEP: 08550.

Vendo — Master System, pistola, óculos 3D, rapid fire e 2 fitas por Cr$ 83.000,00. Tratar com Roberto S.Ozaki pelo tel. (011) 265-0517.

Atari — vendo com 10 fitas e 3 controles novos por apenas Cr$ 25.000,00. Tratar com Ricardo Freddi Carreira — tel. (011) 293-9994.

Dactar — Vendo com 14 jogos ou troco por um Top Game VG-9000 com no mínimo 2 jogos. Luciano de Andrade Cardoso tel. (011) 205-4146.

Jogos — vendo jogos para Master System: Vigilante, Black Belt, Choplifter, Aztec Adventure, Rambo III, World Grand Prix, Rescue Mission por Cr$ 7.500,00 cada jogo. Wellington Takeuchi, Rua Elmano Ferreira Veloso, 41 — São José dos Campos — SP — CEP: 12233.

Troco — 1 Master System com pistola e mais 3 fitas por um Bit System com pistola e 2 fitas ou Nintendo americano com 2 fitas. Danilo Santos Lucas — Rua Conselheiro Lafaiete, 1.035 — São Caetano do Sul — SP ou pelo tel. (011) 453-5518.

Nintendo — vendo cartucho nintendo americano original, na embalagem, com 3 semanas de uso, do jogo Yo! Noid. Motivo da venda: já zerei o game. Valor Cr$ 15.000,00 ou troco por outro de igual valor que me interesse. Guilherme Soares Fernandes tel. (021) 714-3600.

Vendo — 1 Master System com pistola, dois cartuchos Zillion II e Super Monaco GP, com todos os folhetos, manuais explicativos e notas fiscais por Cr$ 60.000,00 ou troco por um Game Gear ou Lynx. Aceito contra proposta. Edson Machado da Silva, Rua Andaquara, 243, Vila Anhanguera, Santo Amaro — São Paulo — SP — CEP: 04673.

Compro — vendo e troco fitas e acessórios de Master System, novas e usadas, nacionais e importadas. Tratar pelo tel. (011) 581-2774 e 571-5173 com Thiago do Amaral Santos.

Troco — Atari 2600 com dois controles e 31 jogos por um Master System. Tratar com André Pereira Zeferino tel. (011) 913-2076.

TNMT II — troco cartucho Teenage Mutant Ninja Turtle II por The Simpsons com o Official Seal of Quality da Nintendo. Patrick Santos Coelho, Rua Itaguai, 112 apto 303 — Niterói — RJ — CEP: 24240 ou pelo tel. (021) 611-3198.

Cartuchos — troco Altered Beast, Jogos de Verão e Psycho Fox nos cartuchos Golden Axe e R.Type, observação: os meus cartuchos são de 2 megas de memória. Leonardo D.R.Borges, Rua R 45 — Q-43 — L 03 — Conj. Itatiaia — Goiânia — GO — CEP: 74410.



Dactar — troco um Dactar e 22 jogos variados, semi-novos, por um Phanton System. Pago a diferença. Alan Alencar da Costa, Rua Antonio Guerra, 106 — São Bernardo do Campo — SP — CEP: 09780 ou tel. (011) 458-1545.

Phanton System — troco um Phanton System com quatro fitas de 2 mega, por um Megadrive em ótimo estado. Maurício Moreira tel. (021) 363-2507.

Vendo — Master System com 5 cartuchos: Fantasy Zone II, Rambo III, Vigilante, Altered Beast e California Games mais pistola Light Phaser por apenas Cr$ 90.000,00. Henrique Otávio R.L. Pinto, tel. (021) 208-8823.

Troco — o game World Grand Prix — sistema Sega — por Rocky. Alessandro Jorge dos Santos — Rua Xavier das Conchas, 31 — Encantado — Rio de Janeiro — RJ — CEP: 20741.

Compro — você que tem cartuchos de nintendo americano e quer vender ou trocar, escreva-me, eu compro. Luiz Antonio Alves dos Santos, Rua Roberto Carnaval, Bloco 12, apto 101, Cachambi — Rio de Janeiro — RJ — CEP: 20781.

Atari — vendo videogame Atari com 2 controles perfeitos e 21 fitas. Os 3 itens em bom funcionamento. Também compro um Bit System ou outro do sistema Nintendo. Maurício M. Soares tel. (0192) 71-4626.

Vendo/troco — fitas de Master System: Moonwalker, Alex Kidd, Choplifter, Aztec Adventure e Gangster Town. Luciano Delmo de Alencar Filho tel. (011) 581-6626.

Troco — Master System, pistola Light Phaser e seis cartuchos por Nintendo, Megadrive, Super Charger com 2 cartuchos e Phanton System. Os videogames podem estar usados mas em bom estado de conservação. Higor Carneiro, Rua Cesária Fagundes, 83, Mirandópolis — São Paulo — SP — CEP: 04054.

Vendo — Master System com 2 controles, 3 jogos na memória, pistola, rapid fire, 1 cartucho 4M, 1 2M, 1 duplo de 1M mais 5 de 1M, Cr$ 100.000,00 ou troco o mesmo valor por cartuchos da nintendo americano ou japonês. Raul Sérgio Fontes de Souza, Av. Pres. João Goulart, 309, Vila Nova — Paracambi — RJ ou pelo tel. (021) 783-2552 hor.coml.

Top Game — vendo um Top Game VG 8000 com uma fita de 52 jogos. Adriano Gonçalves Teixeira tel. (0192) 51-2853.

Vendo — Master System com pistola Light Phaser, óculos 3D, rapid fire e 2 joysticks, sendo um Quick Shot tipo manche, mais duas fitas de pistola: Rambo III e Marksman Shooting & Trap Shooting e uma de óculos e pistola: Missile Defense 3D. Tudo na embalagem. Valor Cr$ 130.000,00. Tratar com Thiago Luiz R. Teixeira tel. (021) 542-4273.

Nota da redação
Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

GAME SHOPPING



EM
BELO
HORIZONTE

ALUGUEL E VENDA DE CARTUCHOS
APARELHOS E ACESSÓRIOS
VENHA JOGAR CONOSCO
AS NOVIDADES EM:

Master System



Nintendo



Av. Cristóvão Colombo, 64
Subsolo da Galeria Colombo
Lj. 10 - Savassi - Belo Horizonte
Tel.: (031) 221-9045



FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

RUA FÁBIO RINO, 999 - ALECRIM
NATAL - RN - CEP 59030
FONE: (084) 223-1157



BRINQUE - AV. CONTORNO, 7103
ST.º ANTÔNIO - CEP: 30110
TEL.: (031) 223-4221 - B.H.

ABERTO TAMBÉM AOS DOMINGOS
Distribuição p/ Locadoras



LOCAÇÃO DE CARTUCHOS

MASTER: Todos Nacionais.
MEGA D.: Todos Nacionais.
NINTENDO: As últimas novidades Nacionais e Importadas.

• INSCRIÇÕES GRÁTIS •

Locação dos novos Joysticks, Master e Mega.

Loja 1

R. São Felipe, 200A
Tatuapé - SP
(011) 293-6569



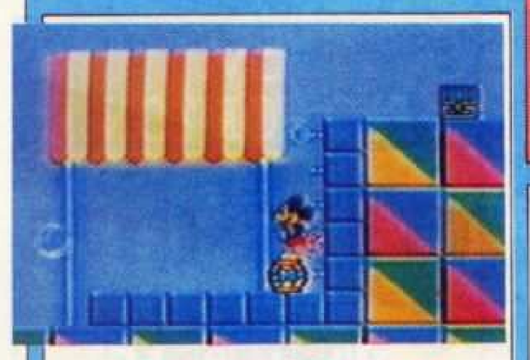
Fone: (011) 535-5074



VENDEMOS FILMES SELADOS, ACESSÓRIOS P/ LOCADORAS; PORTEIRO ELETRÔNICO E PORTAS AUTOMÁTICAS.

R. ÍRIS ALAGOENSE, 715
FAROL - MACEIÓ - ALAGOAS
FONE: (082) 221-6196

DICAS DO LEITOR



Mickey Mouse
(Master System)

Aqui vai uma estratégia para derrotar o inimigo da terceira fase (o monstro-barra de chocolate). Quando ele bater na parede, pedaços de chocolate cairão. Desvie deles. Quando todos caírem, passe pelo chefão, ficando entre ele e a parede. Após nova batida, mais pedaços cairão. Pegue o que sobrou e atire-o em sua cabeça. Repita esta operação. Eiji Komatsu, São Paulo, SP.

Alex Kidd in Shinobi World
(Master System)

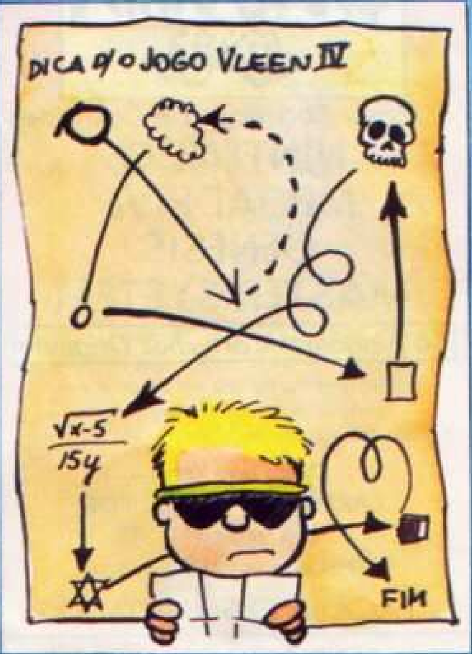
Na última fase, antes de entrar na casa para enfrentar todos os mestres, existe um caminho de pedras. Há uma parte em que aparecem dois baús. Nesta área encontra-se uma ponte invisível. Bruno Wetzel, Angra dos Reis, RJ.

Moonwalker
(Master System)

Para destruir os canhões da fase 6-2 (os canhões de Mr. Big) conte três canhões da esquerda para a direita e fique bem embaixo do terceiro, atirando rapidamente. Será necessário desviar muito pouco dos tiros dos outros canhões. Repita a operação da direita para a esquerda, até destruir todos. Rodrigo Aparecido Raugust, São Paulo, SP.

Gradius II
(Nintendo japonês)

Em qualquer fase, aperte o **START** de um dos controles. No outro controle, segure o **B** e fique apertando o **SELECT** várias vezes. Dessa forma você perde as armas e ganha vidas extras. Claudinei A. Garcia, São Paulo, SP.



After Burner
(Master System)

Escapar dos mísseis inimigos neste game é fácil. Basta colocar seu F-14 Thundercat nas posições da diagonal do botão direcional — superior esquerda ou direita e inferior esquerda e direita. Mas, cuidado, pois a partir da 12ª fase será necessário mesmo desviar dos mísseis. Estas posições também não livram o seu caça da colisão com outros aviões. Álvaro Carlos F. Neves, Osasco, SP.

Castle off Illusion
(Master System)

Existem duas passagens secretas: a primeira se encontra na primeira fase. É descer a escada e encontrar os tesouros. Quebre as pedras e você cairá numa passagem. Este truque o leva mais rápido até o chefe. A segunda passagem está na quarta fase. Desça pela escada e você encontrará o muro ao lado esquerdo. Sobre o muro há dois tesouros — um é vida extra e outro são moedas. Ader Oliveira da Silva, Salvador, BA.

Castlevania III: Dracula's Curse
(Nintendo)

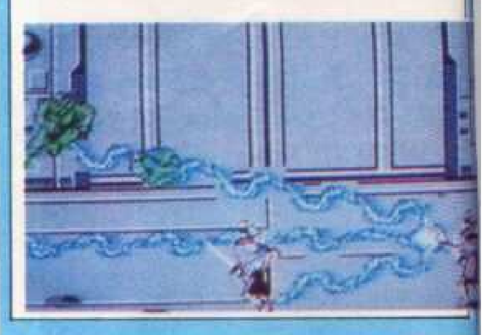
Aqui vão duas dicas. 1) Para conseguir o **Sound Mode** e ouvir todas as músicas do jogo, faça o seguinte: após apertar **START** pela primeira vez, aparecerá a tela indicando as opções **OPENING** e **PASSWORD**. Aí, aperte e segure o botão **A**, apertando então **START** novamente. Com o direcional você escolhe a música, e o botão **B** faz com que ela toque. Reaperte **START** para voltar ao normal. 2) Ficará mais fácil enfrentar todos os inimigos se você pedir ajuda. Quando o jogo pedir o seu nome, escreva **HELP ME** (que em português é, ajude-me). Você começará com 10 vidas. Carlos A. M. Lunetta e Carlos Eduardo Alonso, São Paulo, SP.

Super Mario Bros.3
(Nintendo)

Na Terra do Deserto (mundo 2) há como pegar mais uma flauta. No canto superior do mapa deste mundo há uma pedra (ao lado da "Action Scene" 4) que pode ser quebrada. Para isso, pegue o martelo com os Irmãos Martelo ao derrotá-los. Vá até a pedra e quebre-a com o martelo. Mario dará de cara com duas tartarugas-guardiãs. Para passar por elas, basta usar a estrela. Pronto, você já tem a flauta. Pedro Gustavo Hermida, Brasília, DF.

As Tartarugas Ninja II
(Nintendo)

Na fase do Tecnódromo, antes da porta do robô general, use o golpe do pulo e da pancada, defendendo a porta. Desta forma você ganha 40.000 e com isto duas vidas extras. Danilo Mendes, Cabo Frio, RJ.



Flying Dragon the Secret Scroll
(Nintendo)

Dois códigos para fases mais adiantadas: **AASO** e **BAAA**. Vicente Martin Mastrocola, Catanduva, SP.

WAR GAME

FAÇA JÁ SUA INSCRIÇÃO

®

1.º CAMPEONATO

BRASILEIRO DE VIDEO GAME

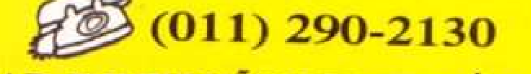
Na War Game
você encontra
as melhores fitas
de Video Games!!!

ATENÇÃO

Vendas p/ todo o Brasil via SEDEX

Preços especiais p/ locadoras
e distribuidoras.

R. Maria Custódia, 168 - Sta. Terezinha
Trav. Eng. Caetano Álvares c/ Cons. Moreira
de Barros)
CEP 02460 - Santana



(011) 290-2130

WAR DIVERSÕES ELETRÔNICAS

R. D. Martinha, 345
em frente a War Game.





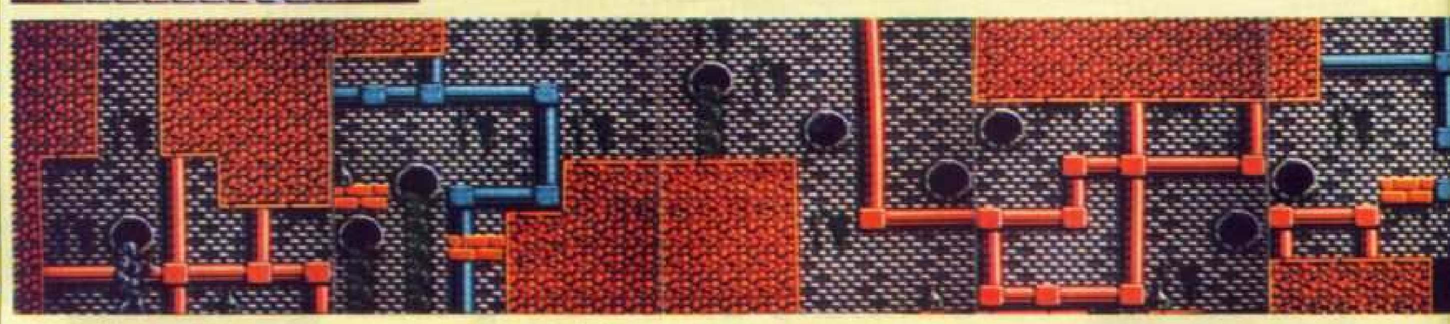


ROBOCOP 2

TIPO: Luta
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Nesta nova e empolgante missão, já disponível nas melhores locadoras, Robocop — o policial cibernético de Detroit (cidade dos EUA) está de novo às voltas com terroristas. Desta vez, eles estão envolvidos no processamento e tráfico de Nuke, uma droga líquida. Em 14 fases, Robocop deverá efetuar prisões de malfeitores — basta encostar nos inimigos — apreensões da droga e ainda libertar reféns.

Para completar as missões e passar de fase, serão necessárias pelo menos a apreensão de 40% de toda a Nuke e 60% de prisões. Esteja atento, pois em alguns inimigos será preciso atirar. Também é necessário se acostumar com os movimen-

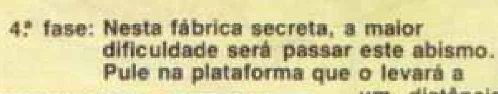


1ª fase: Muito cuidado para passar os depósitos de Nuke, pois Robocop escorregará. Aqui, pule rapidamente para a plataforma seguinte, pois será impossível parar.



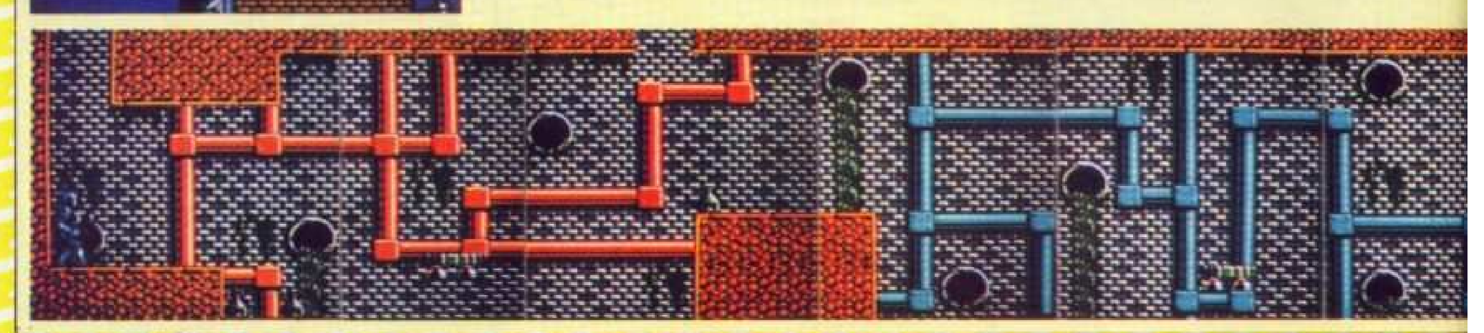






4ª fase: Nesta fábrica secreta, a maior dificuldade será passar este abismo. Pule na plataforma que o levará a um. distância segura para um novo salto, desta vez para o outro lado.





Fábricas secretas de Nuke

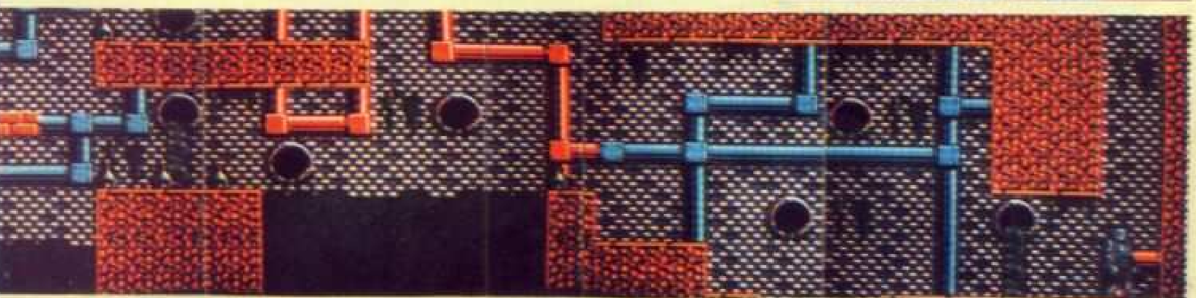
Aqui, as três fábricas secretas de Nuke do jogo. Ao encontrá-las, Robocop fará mais apreensões da droga, facilitando o cumprimento da missão. E, o melhor: uma vez lá dentro, Robocop não perde vida. Apenas volta para a fase normal. Veja os locais corretos para encontrá-las.

tos de Robocop: por ser muito pesado, ele "escoregará" um pouco antes de parar. Cuidado!

Pelo caminho, Robocop pode recarregar a energia recolhendo as baterias. Pode ficar invencível cada vez que recolhe o símbolo **I** ou ainda modificar os tiros de sua arma com os símbolos **W**. Confira estes símbolos nas fotos abaixo.



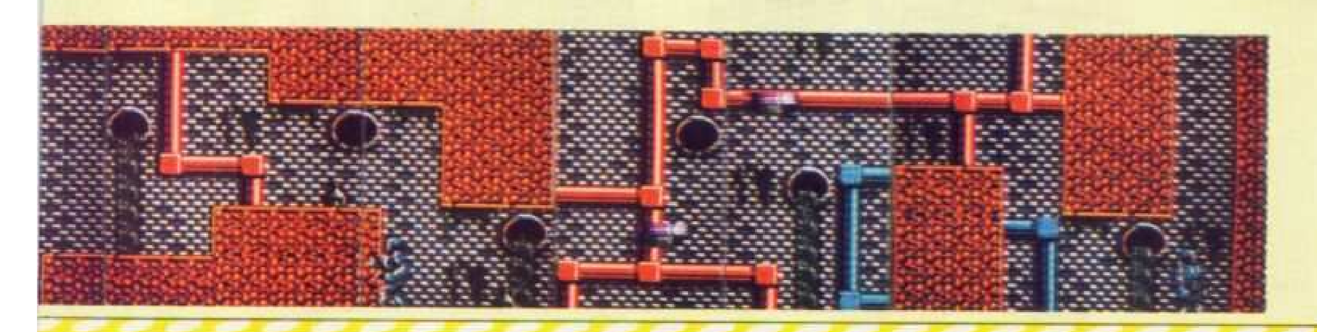




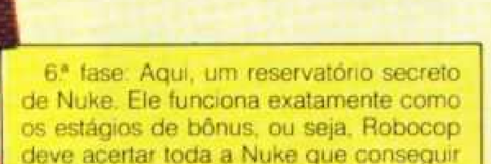

3.ª fase: Apesar da plataforma a jato, será preciso muito cuidado para passar sem encostar nas engrenagens — sempre fatais. Aperte o botão de tiro para manter a plataforma no ar.



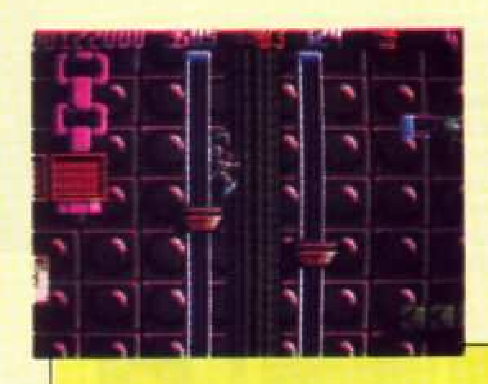
FOTOS: NORBERTO MARQUES



Mais segredos



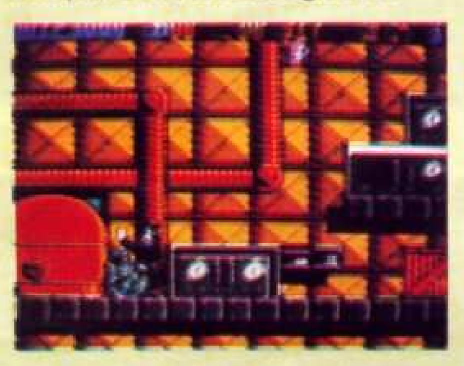
6ª fase: Aqui, um reservatório secreto de Nuke. Ele funciona exatamente como os estágios de bônus, ou seja, Robocop deve acertar toda a Nuke que conseguir em tempo limitado. Para encontrá-lo, aperte o direcional para baixo no local da foto.

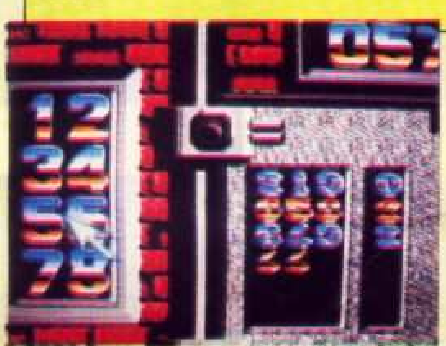


11ª fase: Nesta fase há um supersegredo: vá pelo caminho de baixo até chegar nas plataformas da foto. Pule nela. O normal seria pular rapidamente para a outra, mas não faça isso. Deixe que Robocop caia. Ao invés de perder uma vida, ele cairá em uma sala secreta. Tente adivinhar o código (que muda cada vez que se joga). Acertando, Robocop ganha uma vida. Mas, se errar, não se assuste: você conseguiu um belo atalho para o final da fase!



8ª fase: Nesta fase, o primeiro inimigo do jogo. Para derrotá-lo, desvie dos seus tiros com saltos, como na foto. E, quando ele parar de atirar, Robocop deve chegar bem perto dele, atirando agachado.







14ª: Agora é a hora da verdade. Robocop deverá derrotar Robocop 2, um robô de última geração programado para destruir. Será preciso enfrentá-lo três vezes. Na primeira vez, a única dica é acertar o máximo de tiros, desviando sempre dos tiros dele. No segundo confronto, a dica é acertar o pé de Robocop 2. Na batalha final, concentre seus tiros no cérebro eletrônico. E, finalmente, Detroit estará livre dos traficantes!



























THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS — PARTE 2

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

TIPO: Aventura

Em **VIDEOGAME** n.º 4, você já aprendeu a "pixar" todos os objetos violeta de vermelho na primeira fase, e também como passar pelo shopping center de Springfield, na segunda fase. Mas, existem ainda muitos segredos e truques até a quinta e última fase. Vamos então a eles!

3.ª fase: Bart chegou ao parque de diversões (Krustyland) e deve estourar balões para impedir os mutantes de construírem sua arma. Logo no início, ele pode participar de jogos especiais. Use as moedas para participar. No primeiro, acerte três caras da mesma fileira para ganhar 5 moedas. No segundo, escolha um número. Se você tiver muitas moedas, insista sempre no mesmo número para ganhar outra vida. Nos outros jogos, acertar três balões vermelhos vale uma vida e acertar os patinhos também (fotos 2 e 3).

Mais adiante, enquanto vai estourando os balões, você pode ganhar invencibilidade: No jogo do martelo, suba no trampolim à direita e pule (foto 4). Bart cairá na alavanca e acertará o "superman" do jogo do martelo. No local da foto 5, use o vento para passar. Observe as marcas azuis que indicam que Bart não cairá.

Ao chegar na cara de Krusty, o palhaço, outra dica: desça até a sua boca (foto 6) e pegue uma vida. Entrando nela, mais moedas e balões. Na roda-gigante, mais uma vida (foto 7). E, para vencer o inimigo, basta ficar bem próximo a ele e pular no seu pé cinco vezes (foto 8).

4.ª fase: Agora, Bart deve recolher as plaquinhas de saída



(**EXIT**) espalhadas pelo Museu de História Natural. Para pegar a vida dentro da vitrine dê três pulos sobre o vidro (foto 9). Passe o fosso sobre os jacarés (foto 10). Para passar pela planta gigante, pule para trás dela — Bart não será atingido — e então pule sobre ela (foto 11).

Bart deve descobrir o "caminho das pedras", pisando nas pedras vermelhas (foto 12). Chegando na sala de egiptologia, pegue as chaves nas estátuas, que farão o pilar aumentar (foto 13). Suba nele para poder prosseguir (foto 14). A múmia será vencida com três pulos na cabeça (foto 15). Fique bem perto dela e pule rápido.

Bart chega ao fosso: veja os locais de onde pular nas fotos 16 e 17. Não perca tempo atirando no dinossauro. Apenas passe sobre ele (foto 18) para chegar ao inimigo, que é derrotado pulando-se na cabeça dele (foto 19).

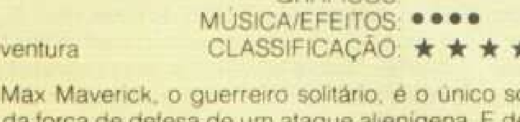
5.ª fase: Na usina nuclear, Bart deve recolher todos os elementos radioativos (os cilindros verdes) e levá-los para o reator, que está no andar inferior. São ao todo seis andares. Bart pode usar elevador — chame-o com o botão **B** e use o direcional para cima para entrar — ou escadas. E, aí, não há dica: Bart deverá procurar 16 elementos e levá-los para o andar inferior, colocando-os de volta no reator.

Cada vez que encontrar quatro elementos, transporte-os para baixo (Bart só poderá levar quatro de cada vez). Aí, uma vantagem: se você pegou todos os seus parentes nas fases anteriores, eles o ajudarão a transportar, economizando tempo — precioso nesta fase (foto 20). Veja no elevador do quarto andar a vida: suba no extintor à esquerda para pegá-la (foto 21). No elevador do quinto andar, no mesmo local, também há outra vida.

A única dica desta fase — e a mais importante — é que você deve decorar o local onde Maggie, a irmã de Bart, vai aparecer. Isso porque é com ela que você vai pegar o 16.º elemento, o último para completar o reator. Ao chegar na sala em que ela estiver — cada vez que se joga a sala será diferente — é só se aproximar e apertar o botão **B** (fotos 22 e 23). E, então, a surpresa: o elemento que falta não poderia ser outra coisa senão a sua chupeta! Grande final, não?

FOTOS: NORBERTO MARQUES

ISOLATED WARRIOR



DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Capitão Max Maverick, o guerreiro solitário, é o único sobrevivente da força de defesa de um ataque alienígena. E deve usar de toda a sua perícia e habilidade para derrotar os invasores. Os símbolos com o **L** aumentam a quantidade de armas (você opta por uma delas através da tecla **SELECT**); **W** aumenta a potência de cada arma; **S** é um escudo protetor e **B** acrescenta bombas ao arsenal. Isolated Warrior possui interessante efeito tridimensional, que significa muita ação. Os movimentos: para saltar, use o botão **A**. Para saltar mais longe, mantenha **A** pressionado. Durante o salto você pode despejar uma bomba, apertando novamente **A**. O botão **B** atira.

1.ª fase: Nas ruas, não será necessário vencer todos os inimigos, mas será preciso muita habilidade para desviar dos tiros. O inimigo mais difícil é o da foto 2. Para derrotá-lo, a estratégia é a mesma do inimigo da fase que você vê na foto 3: chegue lá com o escudo e desvie dos tiros saltando, acertando-o sempre.

2.ª fase: Max atravessa um desfiladeiro. Cuidado nos estreitos (foto 4). Ao chegar ao inimigo da fase, fique no local da foto 5 atirando. Quando os três braços mecânicos aparecerem é hora de se afastar e destruí-los, um de cada vez (foto 6). Desvie sempre de suas investidas, aguardando o momento certo para atirar — que será sempre quando um dos braços recuar. Mais uma vez, o escudo será muito útil. Esta fase tem código: **5963**.

3.ª fase: O caminho pelo desfiladeiro vai ficando mais difícil. Atenção: Max não pode pisar nos buracos, seguindo sempre pela trilha azul (fotos 7 e 8). O inimigo da fase também vai dar trabalho: primeiro acerte o cérebro (foto 9). Ele se transformará em partículas que investirão contra Max. Desvie e atire no cérebro aberto antes que elas se recomponham (foto 10).



O código desta fase é **0501**

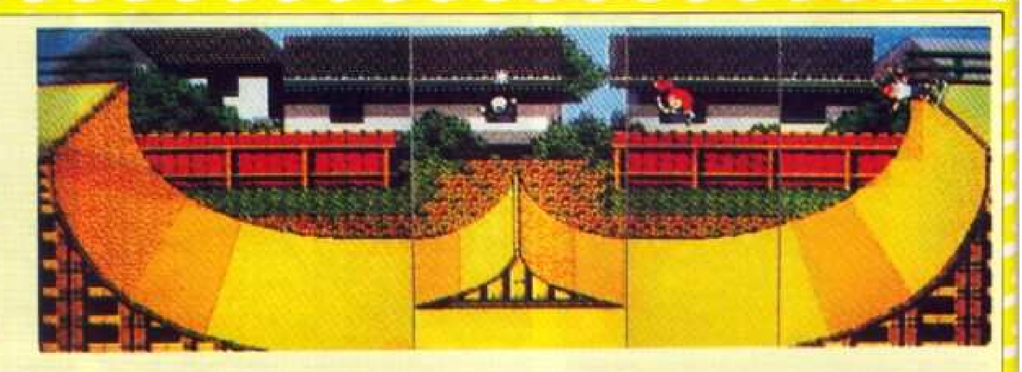
4ª fase: De volta às ruas, muita atenção, pois a velocidade do jogo aumenta muito nesta fase. Novamente, desviar dos inimigos será mais fácil do que acertá-los (foto 11). Os robôs azuis, por exemplo, são evitados passando-se por baixo deles. Muito cuidado para saltar os buracos (foto 12). O inimigo da fase virá voando rapidamente. Será mais fácil desviar pelo lado esquerdo, quando possível. Quando ele ultrapassar Max é hora de atirar (foto 13). Atenção para o código: **0705**.

5ª fase: Na nave alienígena, a velocidade do jogo volta ao normal. Mas não se anime, pois a quantidade de inimigos é bem maior. Cuidado, pois muitos deles saltarão das paredes do lado esquerdo para atacar Max (foto 14). Quando chegar ao local da foto 15 não pule para a outra plataforma: espere o movimento da tela cessar, atirando nos inimigos. Só então vá para o outro lado para enfrentar o verdadeiro inimigo desta fase. Você deve estar com a energia cheia, "entrar" nele e atirar (foto 16). Ele se afastará, mas não perca tempo atirando nos guardas (foto 17). Apenas desvie. O código é **9801**.

6ª fase: Ainda na nave, Max deve tomar cuidado com os braços mecânicos dos robôs. No local da foto 18, será necessário derrotar todos os inimigos para prosseguir. Antes do inimigo desta fase será necessário vencer duas vezes o robô da foto 19. Apenas desvie dos tiros e atire. Na batalha do final da fase, já no interior da nave, será mais fácil acertar o inimigo se você saltar para atirar. Acerte no ponto branco da barriga (foto 20). Não adianta usar bombas. O código é **0666**.

7ª fase: Cuidado com os canhões (foto 21). Destruí-los facilitará a passagem. No local da foto 22, uma dica: acerte o inimigo do lado esquerdo, mas prossiga pelo lado direito, pois haverá menos guardiões para derrotar. O Líder será a tarefa mais difícil do jogo. Desvie dos tiros e acerte-o sempre (foto 23). Quando ele juntar as mãos, cuidado, você deve pular os mísseis (foto 24). A única dica útil para libertar seu planeta é chegar aí com o escudo e com um tiro especial, que facilitará a tarefa. Coragem!





SKATE OR DIE 2

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

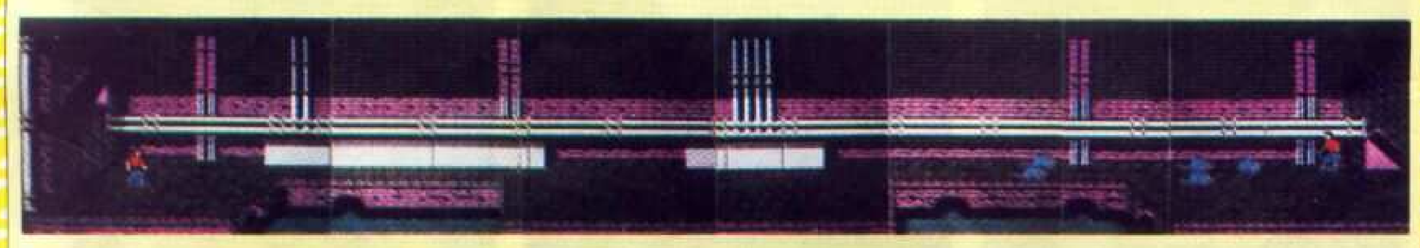
Tudo está pronto para o campeonato dos "feras" do skate. Ou melhor, quase tudo. Falta apenas (!) um "half-pipe" para que todas as manobras radicais possam ser avaliadas no campeonato. Você, que é um dos melhores skatistas da cidade, comprometeu-se a construí-lo até o dia do campeonato. E, para isso, terá que enfrentar muitos inimigos, que tentarão impedi-lo a todo custo.

O jogo começa na rua. Mas, antes, se você quiser, pode exercitar toda a sua perícia em um "half-pipe" improvisado como o da foto aí de cima. Você pode realizar muitos saltos e várias manobras diferentes. Para isso, deverá combinar o botão direcional com a tecla **SELECT** — cada direção do controle executará uma manobra diferente. Atenção para a velocidade indicada na tela: algumas manobras só darão certo se o skatista estiver na velocidade correta.

Por exemplo, para passar ileso pela rampa central, a velocidade correta é **3**. Há ainda alguns "macetes": cada manobra executada na presença da gatinha apaixonada da janela vale o dobro de pontos. Quando ela aparecer, é só caprichar!



Na primeira fase, siga pela direita até o bueiro indicado ao lado. Aperte o direcional para baixo para chegar à passagem secreta.





Passar pelo esgoto será fácil. Você pode evitar os ratos pulando sobre eles. Na saída, entre na porta indicada com a seta, acionando o direcional paracima.

Seu primeiro inimigo será uma velha ranzinza, que não quer lhe dar a licença para construir o "half". Para derrotá-la, veja o local correto para atirar, sem ser atingido!



FOTOS: NORBERTO MARQUES

GAME SHOPPING



MISTER GAME

A ÚNICA GAME LOCADORA DO BUTANTÃ
AGORA TAMBÉM EM CAMPINAS

Os melhores cartuchos para NINTENDO/MEGA/MASTER

Compra, Venda, Troca de Vídeo Games e Acessórios e MSX.

Traga este anúncio e ganhe uma locação.

Promoção válida p/ não sócios

Av. Eng.º Heitor Antônio Eiras Garcia, 880
Butantã - SP
FONE (011) 819 0419
Av. Orozimbo Maia, 1903
Campinas - SP
FONE (0192) 53 3667

MASSIMUS VIDEO





LOCAÇÃO DE CARTUCHOS, CONSOLES E ACESSÓRIOS PARA GAMES.

Horário de Atendimento:
• 2ª à sábado das 10:00hs às 22:00hs
• Domingos e Feriados das 10:00hs às 20:00hs

• R. Sena Madureira, 535
V. Mariana - SP (c estacionamento)
F: (011) 570-8734
• R. Dr. Amâncio de Carvalho, 308
V. Mariana - SP (c/estacionamento)
F: (011) 544-1449

FÉRIAS COM GAMES NA Premiere VIDEO & GAMES

LOCAÇÃO/ VENDA/TROCA NOVOS E USADOS
SUPER LANÇAMENTOS

PHANTOM System



SEGA GENESIS
Master System
MEGA DRIVE

OFERTA DO MÊS
Aparelho GAMEBOY Cr$ 70.000,00 em 2 pagtos



JARDINS:
R. Guarará, 551
Fone: (011) 884-7022
ABERTA, TAMBÉM AOS DOMINGOS E FERIADOS

SUMARÉ:
Av. Heitor Penteado, 405
Fone: (011) 65-2904
ABERTA, TAMBÉM AOS DOMINGOS E FERIADOS

MORUMBI:
R. Maestro Leon Kaniefsky, 585 A
Fone: (011) 212-1575

APRESENTE ESTE BÔNUS E RETIRE GRÁTIS A REVISTA VIDEO GAME Nº 6
Qᵗᵉ LIMITADA





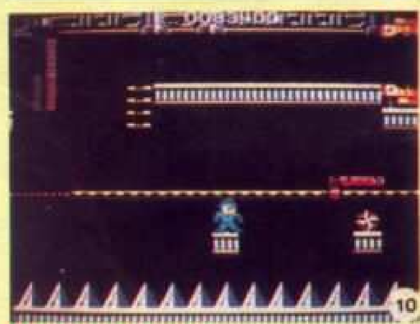














ROCKMAN

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Esta é a primeira versão da série de "Megaman", o simpático robozinho que luta contra o exército de robôs de Dr. Willy. E também a mais difícil: não há senhas nem **CONTINUE**. Veja a ordem certa para derrotar os robôs:

Bombman: Este robô vai pular e jogar bombas. No momento em que ele jogar a bomba, atire, pulando em seguida para escapar da explosão (foto 2).

Gutsman: Use a arma de Bombman (**B**). Após o terremoto, pule para desviar das pedras e atire a bomba no ar. Repita esta operação três vezes (foto 3).

Cutman: Use a arma de Gutsman — Megaman poderá atirar pedras. Seja rápido para não dar chance ao inimigo (foto 4).

Elecman: Veja como pegar, durante a fase, a arma **M** — ela dispara raios e Megaman poderá andar sobre eles. Use a arma **G** para alcançá-la (foto 5). E, para derrotar Elecman, use a arma **C** (foto 6).

Iceman: Nesta fase, a arma **M** é a saída para passar o abismo da foto 7. Para derrotar Iceman, use a arma de Elecman (**E**). É só ficar no canto da tela atirando (foto 8).

Fireman: Use a arma de Iceman. Agora, não há estratégia. Sua energia deverá estar cheia. Atire sempre para vencê-lo.

O próximo inimigo se teletransporta pela tela: pule os pedaços e atire com a arma **E** quando ele estiver montado. O seu sósia fará os mesmos movimentos que você, só que ao contrário. Atire e pule para escapar dos tiros-reflexo (foto 9). Contra as máquinas das bolhas, use a arma **E** até diminuir a energia da máquina pela metade. Então, use **G** para atirar as pedras. Os outros inimigos serão os mesmos robôs, que você já aprendeu a derrotar.

E, finalmente, Dr. Willy. Para vencê-lo, primeiro pegue o símbolo da foto 10 com a arma **M**. Ele enche sua energia e todas as suas armas. Na nave de Dr. Willy, fique no canto da tela e use a arma **E** (foto 11) até quebrar o vidro. Aí, é só usar a arma **E** e ficar embaixo do ponto vermelho atirando (foto 12). E ver Dr. Willy pedir perdão!

NORBERTO MARQUES


GRÁTIS
SUPERPOSTER ALEX KIDD
COMO VENCER NO JANKEN-PO
VideoGame
SIGLA
EDIÇÃO ESPECIAL
Nº 5A
O MAPA DA MINA
SUPERMAPA COMPLETO, TELA POR TELA, COM CAMINHOS, PASSAGENS SECRETAS E ESTRATÉGIAS
ESQUEMA COMPLETO DOS CASTELOS DE RADACTIAN E LAGO CRAGG, SALA POR SALA, COM O CAMINHO CORRETO
ALEX KIDD
In Miracle World
Bengalinhas, pó mágico, peticopter... tudo para chegar ao fim do jogo
262
Imagens com todas as dicas para você ser um campeão
NAS BANCAS!!!

























FOTOS NORBERTO MARQUES

MANIAC MANSION



TIPO: Aventura

Este sensacional e diferente game você ficou conhecendo na **VIDEOGAME** n.º 4. Agora, para continuar a difícil tarefa de resgate de Sandy — que é mantida prisioneira pelo cientista louco da mansão maluca — você vai conhecer outras dicas incríveis. Vamos a elas.

Se você conseguiu pegar toda a comida da geladeira — não esqueça as latas de pepsi (**CAN OF PEPSI**) — você já pode aprender a pegar a chave que aparece ao lado do lustre da sala principal (foto 2). Suba as escadas até o segundo andar, entre na porta de aço e prossiga para a direita, até a outra escada (foto 3). Suba-a até chegar ao quarto onde está o monstro (foto 4). Ele não deixará você passar, a menos que dê comida a ele. E isso é fácil: basta selecionar **GIVE CAN OF PEPSI TO** e posicionar a flecha sobre o monstro.

Passando por ele, suba as escadas da esquerda do quarto. Entre na primeira porta (foto 5), suba a escadinha da esquerda e pegue os discos (**RECORD**) ao lado do aparelho de som (**MONDO STEREO**), como na foto 6. Você deve então entrar na sala do piano e usar a fita no gravador (**USE CASSETTE RECORDER WITH CASSETTE TAPE**). Use, então, o disco na vitrola (**USE VICTROLA WITH RECORD**). Ligue os dois (**TURN ON VITROLA** e **TURN ON CASSETTE RECORDER**). A gravação se iniciará, aparecendo a mensagem **OK, IT'S RECORDING** (fotos 7 a 9). Repare que o vaso do piano se quebrará.

Agora, é só levar a fita gravada até a sala de estar, abrir o primeiro gabinete ao lado do sofá (**OPEN CABINET DOOR**, foto 10) e tocar a fita. O lustre se quebrará, fazendo a chave cair no chão (foto 11). Pronto, você já tem a chave do calabouço (foto 12). Assim, será bem mais fácil sair de lá toda vez que um dos seus amigos for surpreendido pelos donos da casa. E você terá tempo para explorar todos os cômodos, lembrando sempre que tudo pode ser mexido, usado ou empurrado. Experimente!

Cheg
Master S

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode joga
Alex Kidd in Mirac



Óculos 3-D e pistola são vendidos separadamente.

gou o
ystem® II.*



* Acompanha 1 joystick

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo
World já vem na memória!







FOTOS: NORBERTO MARQUES

CODE NAME VIPER

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Code Name Viper é uma aventura sensacional. Você combate o narcotráfico organizado e terá de descobrir, através de 7 missões, quem é o chefão da quadrilha internacional... e derrotá-lo, claro. No caminho, liberte os reféns escondidos atrás das portas.

1.ª fase: Nesta primeira missão você lutará na selva amazônica (foto 2) contra muitos inimigos que aparecem simultaneamente. Um dica para escapar deles é entrar nas portas e esperar que eles parem de atirar. Nesta primeira fase você encontrará um refém que lhe dará a bomba para passar de fase.

2.ª fase: Dentro do depósito de drogas, cuidado com os inimigos escondidos atrás das caixas (foto 3). Eles atiram rápido. Cuidado também com as bolas de espinho para não perder uma vida.

3.ª fase: No interior da fortaleza na selva, cuidado com os soldados que pulam do teto. Para vencê-los (foto 4), é só agachar e atirar. Aqui você tem a oportunidade de aumentar sua vida com o coração escondido na parede (foto 5).

4.ª fase: Eis o código: **040471**. Você chegará em um castelo na selva colombiana. Cuidado com os raios que saem da parede (foto 6). Outra bomba será encontrada com o refém para poder passar de fase.

5.ª fase: Esta é a etapa mais difícil. No esgoto, será preciso muita habilidade para não cair (foto 7). Cuidado com os "zumbis" que aparecem rapidamente detrás das grades. Seja rápido.

6.ª fase: O código desta fase é **081620**. Você deve pular nas esteiras rolantes (foto 8), mas cuidado com os ferros que caem simultaneamente. Você consegue a granada para passar de fase com os reféns (foto 9).

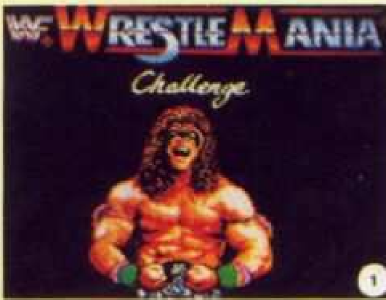
7.ª fase: Sua próxima missão é em Beverly Hills, Los Angeles, nos EUA, onde se esconde o verdadeiro chefão do narcotráfico. Ele estará no alto da torre (foto 10). E, para sua surpresa, ele é o Comandante Jones (foto 11), seu próprio chefe! Na luta final, abaixe e atire continuamente. Seja rápido. O narcotráfico não pode vencer (foto 12).

WRESTLEMANIA CHALLENGE

TIPO: Luta Livre

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Wrestlemania Challenge é a segunda versão do já conhecido Wrestlemania, um jogo de luta livre que você ficou conhecendo em **VIDEOGAME** n.º 2. E, claro, agora com novos campeões, todos prontos para subir no ringue e aplicar aquela surra no adversário. Escolha entre os campeões Ultimate Warrior, Hulk Hogan ou mesmo você (isso mesmo, a opção é "yourself"). Cada adversário tem uma característica diferente, mas a vitória em cada luta dependerá apenas da sua habilidade em aplicar golpes, independente do lutador escolhido. Para tornar a tarefa mais fácil, treine alguns golpes "sujos": após sair do ringue, suba no canto, apertando os botões **A** e **B**. Para pular de novo para dentro e acertar o adversário, aperte **A**. Apertando **B**, seu lutador voltará para fora. Chegue bem perto do adversário quando ele estiver caído: o botão **B** o erguerá, e o **A** o jogará violentamente no chão. Este golpe é bastante eficiente!













FOTOS NORBERTO MARQUES

















CAPITAIN SKYHAWK

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

TIPO: Combate Aéreo

No comando de um F-14, avançado caça supersônico, você deve travar quatro emocionantes combates aéreos, com dois estágios cada. Entre as batalhas, uma estação de manutenção incrementará as armas do caça. Este game possui belos efeitos tridimensionais.

Os comandos também são sofisticados: o botão **A** atira e o **B** dispara mísseis. Seu F-14 pode mover-se para os lados em cambalhotas. Para isso, use **SELECT** junto com o direcional. Isto faz o caça desviar de tiros e obstáculos com muita rapidez. Para diminuir a velocidade, use o direcional para baixo juntamente com **SELECT**.

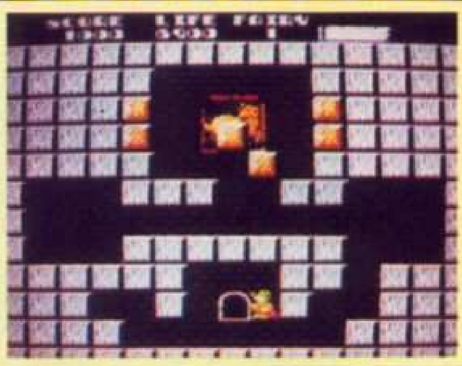
Para destruir as bases inimigas acerte cada uma das pontas, desviando dos tiros com as cambalhotas. Para mudar de fase, a qualquer momento aperte o direcional para cima e pressione **B**, no controle 2. E, para começar com 9 vidas e todas as armas, no início do jogo espere aparecerem as letras "Capitain Skyhawk" e, com o direcional para baixo, pressione **A**.

SOLOMON'S KEY

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Você deve ajudar Dana a encontrar o tesouro perdido do Rei Salomão. São infinitas salas que compõem um labirinto até o tesouro. Em cada uma delas, pegue a chave para poder sair. Dana pode remover os blocos ou recolocá-los no lugar com o botão **A**.





LOW G MAN

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O planeta de Low Gravity Man, o herói, foi invadido por robôs, que devem ser expulsos. Você pode recolher diversas armas e usar robôs vencidos pelo caminho. Para vencer o primeiro inimigo, suba na máquina e acerte-o com a lança.

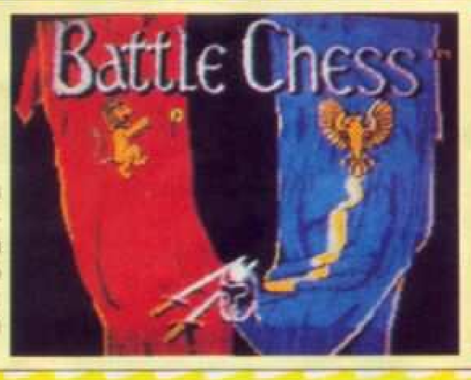




BATTLE CHESS

TIPO: Raciocínio
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Para quem gosta de jogar xadrez — ou quer aprender — Battle Chess é uma divertida opção. Você escolhe jogar contra um amigo ou contra o computador, em 5 níveis de dificuldade. Uma atração a mais: os movimentos no tabuleiro são muito bem animados.



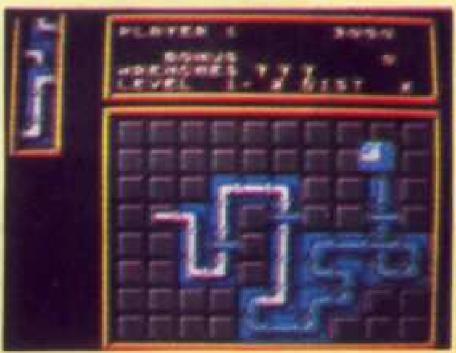


PIPE DREAM

TIPO: Raciocínio
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Seu objetivo é montar um complexo sistema hidráulico, simplesmente emendando pedaços de canos das mais variadas formas. Seja rápido, pois a água não poderá alcançar o fim do sistema e escorrer. Se você escolheu um pedaço errado, basta sobrepor o certo para trocá-los.





SKI OR DIE

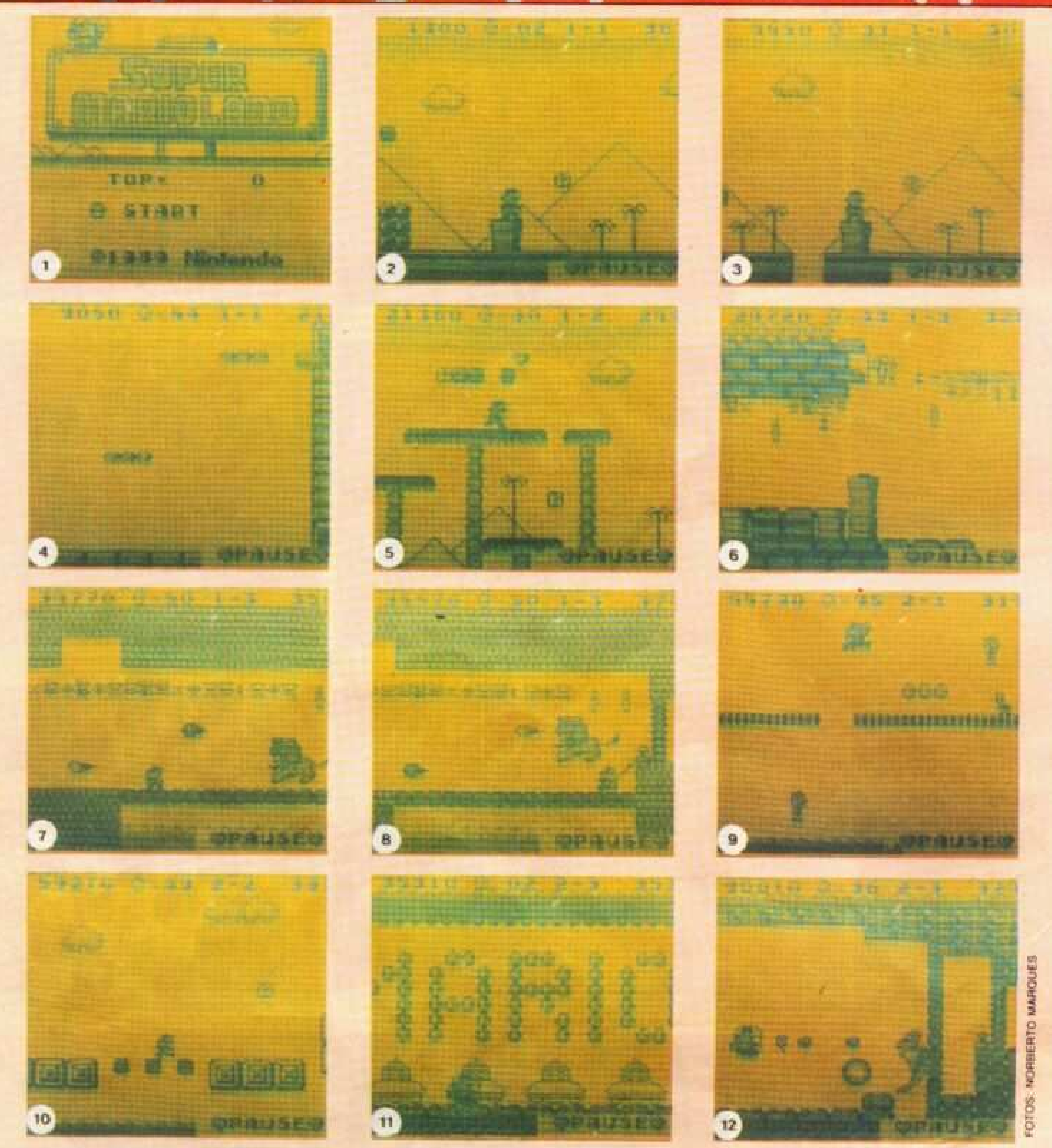
TIPO: Esporte
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Rodney, o velho conhecido do skate, resolveu abrir uma loja de esqui para "ganhar uns trocos" também no inverno. Neste game, você pode escolher quatro modalidades de esqui na neve: corrida, salto, duelo com Lester (um rival) e "half-pipe" (como no skate).





FOTOS NORBERTO MARQUES



FOTOS: NORBERTO MARQUES

SUPER MARIO LAND

DIFICULDADE: ●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Desta vez, o herói Mario deve lutar contra todos os inimigos do Reino dos Cogumelos para salvar Daisy, a princesa. São ao todo quatro mundos, com três estágios cada — nesta edição, você vai conhecer as principais dicas dos dois primeiros.

Mundo 1 — Deserto

Estágio 1: Aqui, Mario pode entrar em dois canos. Veja nas fotos 2 e 3. Dentro deles, Mario recolhe moedas — cada 99 valem uma vida extra. No final de todos os estágios, prefira a saída de cima, que pode dar várias vidas extras ao herói (foto 4).

Estágio 2: Mario continua sua jornada pelo deserto. Veja na foto 5 o local exato para encontrar o coração e ganhar uma vida. Neste estágio, o caminho é curto. E, com um pouco de treino você conseguirá levar Mario para a saída de cima.

Estágio 3: Esta é a última etapa no deserto. E aí, mais um cano por onde Mario pode passar. Confira na foto 6. Entre e pegue mais moedas. No segundo degrau da sala, dentro do cano, há um cogumelo. Bata no quarto tijolo da fileira de cima, da esquerda para a direita. E, finalmente, o inimigo. Se Mario tiver a flor de fogo, basta atirar, tomando cuidado para não ser atingido (foto 7). Se não, passe por baixo dele quando ele pular e suba na bolinha que abre a saída (foto 8).

Mundo 2 — Água

Estágio 1: Será preciso muita atenção para pular as plataformas (foto 9). Cuidado com os "peixes-esqueletos". Mario pode entrar no segundo cano do estágio para recolher moedas.

Estágio 2: Aqui, Mario não precisa pular alguns abismos. Basta passar correndo, apertando-se o botão **B** (foto 10). Tome cuidado com os cavalos-marinhos.

Estágio 3: Mario tem agora um submarino para prosseguir pelo fundo do mar. E o melhor: ele já vem equipado com mísseis. Não deixe de pegar as moedas no local da foto 11. E o inimigo pode ser atingido em qualquer local (foto 12). Mas cuidado: seja rápido para escapar dos disparos dele.



FALL OF THE FOOT CLAN

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

As Tartarugas Ninja estão de volta, desta vez em emocionante aventura para Game Boy. Para facilitar a tarefa de resgatar April, a amiga jornalista, a qualquer momento do jogo você pode encher a energia: basta apertar a pausa e entrar a seqüência: Para cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, **B**, **A** e **START**. E, para participar de três sensacionais estágios de bônus, basta, na tela de apresentação, apertar os botões **A**, **B** e **SELECT** simultaneamente. Aperte, então, **START**. Aparecerá o seletor de fases e uma interrogação, que deve ser selecionada para os estágios secretos.

1.ª fase: Nas ruas e esgotos, escolha Rafael para lutar. Ao derrotar certos inimigos, sua tartatura ganha saborosos pedaços de pizza — dois quadradinhos de energia. Um pedaço inteiro vale quatro quadradinhos. O inimigo é derrotado com voadoras: pule os tiros para acertá-lo (foto 2).

2.ª fase: O melhor anfíbio mutante para esta fase é Michelângelo. No local da foto 3, passe abaixado pelo pilar. Bebop, o inimigo, precisa ser atingido várias vezes: pule sobre ele e acerte-o com o "sai". Desvie dos tiros saltando (foto 4).

3.ª fase: Continue com Michelângelo para lutar nos caminhões (foto 5). Voadoras serão bastante eficientes. Baxter, o inimigo, será derrotado facilmente se você for rápido: acerte uma voadora (foto 6). Ele passará por baixo da tartaruga, e aí é hora de virar e acertar outra voadora.

4.ª fase: Às margens do rio, o melhor é Leonardo. Cuidado com as piranhas (foto 7). Não esqueça da pizza para repor energias (foto 8). E, para vencer Destruidor, dê um golpe e fuja para trás (foto 9). Se ele o encurralar, salte para fugir (foto 10).

5.ª fase: Já no Tecnódromo, vá com Donatello. Cuidado com as descargas elétricas (foto 11). Passe com cuidado. Krang, o inimigo final, é derrotado até de olhos fechados: basta ficar no canto esquerdo da tela dando seguidos golpes (foto 12). E, finalmente, libertar April.

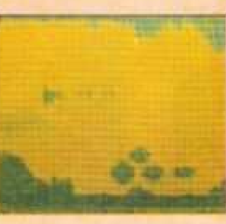
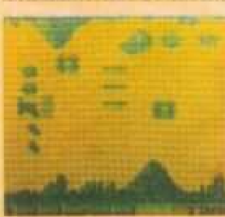
NEMESIS

TIPO: Combate Aéreo

DIFICULDADE: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Nemesis é um bom jogo de combate espacial para o Game Boy. Mas, no comando de uma nave frágil e pequena, será realmente muito difícil atingir todas as naves alienígenas e evitar a invasão de seu planeta. Há, no entanto, uma boa solução para esse probleminha: logo que começar o jogo, dê pausa (botão **START**) e entre com a seqüência: para cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, **B**, **A** e **START**. Pronto, você conseguiu uma nave super-sofisticada, com todos os tipos de mísseis. Cuidado com ela, pois isso só funciona uma vez.



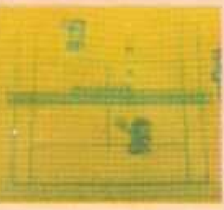
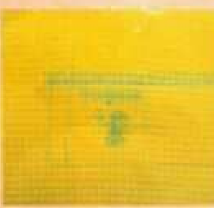
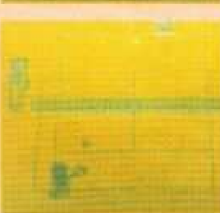

TENNIS

TIPO: Esporte

DIFICULDADE: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Tennis pode ser disputado por dois jogadores — desde que se tenha outro Game Boy e um cabo especial para interligá-los. As regras são as mesmas desse tradicional esporte.

O jogo começa com o saque. O botão **A** levanta a bola, e novamente o **A** para mandá-la para outro lado. Treine isso, pois no começo é mesmo difícil acertar. Durante o jogo, o botão **A** rebate a bola para o lado determinado pelo direcional. E, se o seu adversário subir à rede, encubra-o (**lob**) usando o botão **B**.

FOOTBALL

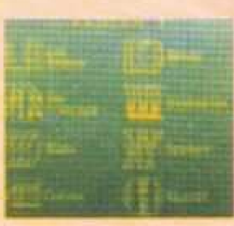
TIPO: Esporte

DIFICULDADE: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Football, ao contrário do que se pode pensar à primeira vista, não é o tradicional futebol que conhecemos, mas sim o futebol americano. Você pode escolher o time, e até jogar com um amigo, usando dois aparelhos e um cabo para fazer a ligação.

O objetivo é avançar o máximo de jardas (marcadas com linhas no campo) possível, marcando pontos se a última linha for transposta. E, se o adversário estiver com a bola, faça de tudo para que ele não avance. Com o botão **B** você pula e derruba o adversário.






DR. MARIO

TIPO: Raciocínio

DIFICULDADE: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Depois do sucesso que o Mario, ex-encanador — neste game ele é médico — obteve curando pacientes no Nintendo, nada mais natural que ele também mostrasse suas habilidades também no Game Boy. Como no game Nintendo, Mario jogará as cápsulas de remédio ao acaso dentro de uma garrafa. Sua missão será agrupar as de mesmo tipo, quatro a quatro, em linhas ou colunas. Assim, o grupo desaparecerá, e se ele contiver um vírus, este também some. Seu objetivo é eliminar todos os vírus da garrafa sem deixá-la encher.







OPERATION WOLF

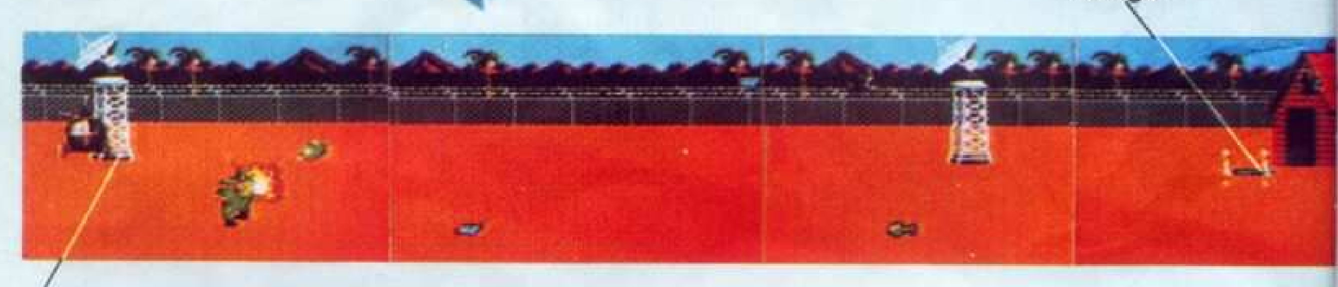
TIPO: Guerra
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Cherigo, um país pequeno, acaba de sofrer um golpe de estado. O poder está ocupado agora por um ditador tirânico, que mandou o ex-presidente e todos os funcionários da embaixada do país para um campo de concentração. Você deve infiltrar-se no campo, libertar os prisioneiros e derrotar o ditador, restituindo o poder a quem de direito.

Sua pistola "Light Phaser" — ou o "control pad" conectado na entrada do controle 2 — podem ser utilizados neste game. Durante o percurso, recolha mais tiros e outros itens — granadas, bombas e outros (veja box). Basta acertá-los com a pistola ou com a mira do controle para juntá-los ao seu arsenal. Com o controle, você poderá disparar as granadas, o que é impossível com a pistola. No entanto, será bem mais fácil — e emocionante — usar a pistola.

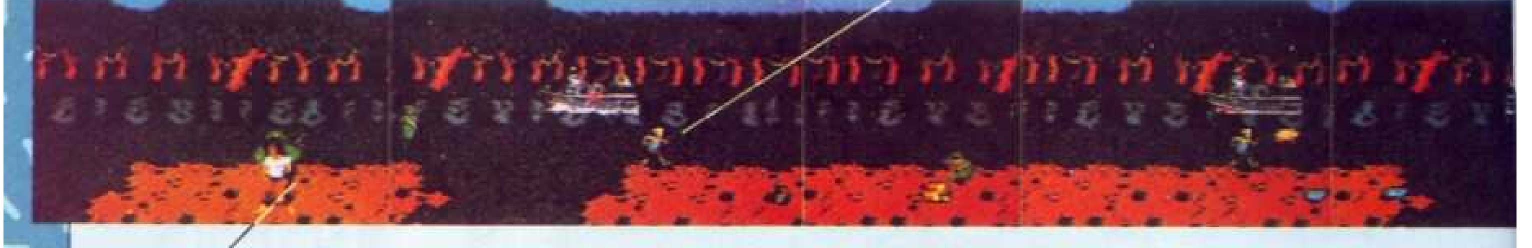
Preste atenção para não ficar sem munição: você será capturado e levará um "game over". Para que isso não aconteça, basta ficar ligadó nas indicações da tela. Acompanhe abaixo as duas primeiras fases completas, tela por tela. Ao todo, são seis fases de muita ação.

Acertar a equipe de socorro significa perder dois pontos de energia.



O helicóptero precisará ser alvejado várias vezes. Ou então, use a bomba. Vale o mesmo para os carros blindados.

Cuidado para não acertar os prisioneiros que passam correndo pela tela. Você perde dois pontos de energia.



No último inimigo, cuidado: você não pode acertar a refém. Além da rapidez no gatilho, será preciso uma pontaria impecável.



Nas seis fases do jogo, será preciso muita habilidade. Confira!

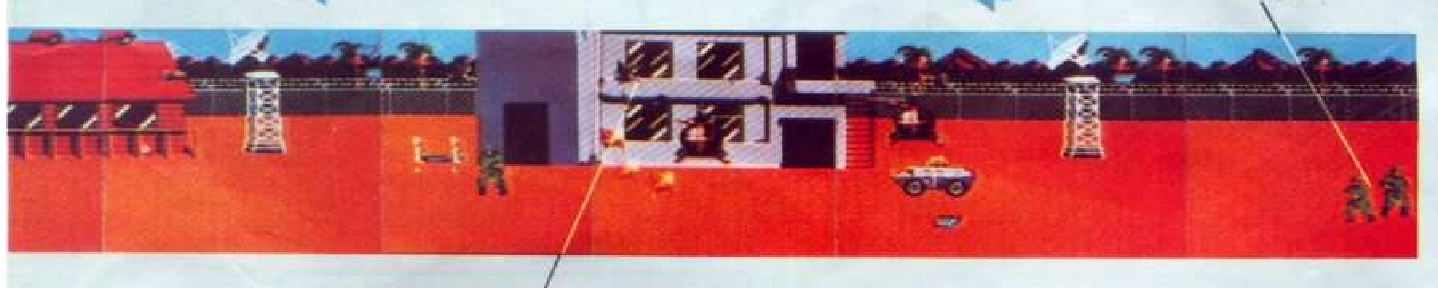




Este game exigirá muita rapidez nos reflexos. Do contrário, você poderá ter o mesmo fim do soldado aí do lado...

PRIMEIRA FASE CENTRO DE COMUNICAÇÕES

Acerte rapidamente os inimigos, antes que eles atirem e diminuam sua energia.



Acertar os urubus significa ganhar pentes extra para sua metralhadora. Quando atingidos eles deixam o pente cair. Acerte então o pente e ele será seu.

SEGUNDA FASE SELVA



Na selva, muitos inimigos. As lanchas-patrulha inimigas devem ser atingidas várias vezes.

FOTOS: ROBERTO MARQUES

O que você pode juntar ao seu arsenal

Pentes de balas: 20 tiros a mais.



FOTOS: NORBERTO MARQUES



Os símbolos verdes são granadas

Acertar o "P" vale energia





FREE: dez segundos sem perder munição.





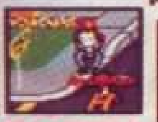
Paper Boy reflete o duro dia-a-dia de um entregador de jornais. Montado em uma veloz bicicleta, ele deve entregar os jornais nas casas e não pode errar o alvo — que serão sempre as caixas de correio ou os capachos nas portas das casas. Para esta tarefa, o botão direcional acionado para cima aumenta a velocidade, para baixo diminui e para os lados muda a direção da bicicleta. Use o botão **1** ou **2** para atirar os jornais.

PAPER BOY

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★













Sua tarefa, entretando, não será muito fácil. Você pode escolher três níveis de dificuldade, e tanto a quantidade de inimigos quanto a pontuação aumentam para os níveis mais difíceis. Acertar o capacho vale 100 pontos em **Easy Street**, 200 pontos em **Middle Road** e 300 pontos em **Hard Way**. Da mesma maneira, as caixas de correspondência valem 250, 500 ou 750 pontos.







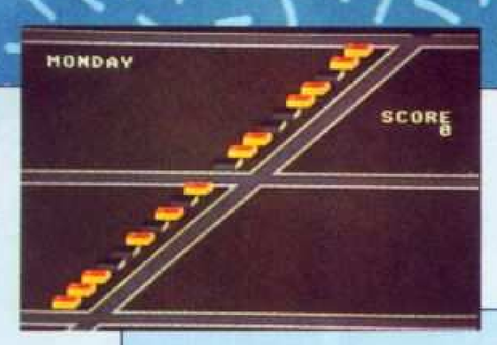


Haverá todo o tipo de inimigo atrapalhando sua entrega — cachorros, micos amestrados que dirigem motocicletas, pedestres e até gravadores esquecidos no meio da calçada por adeptos da "black music" — evite-os. Toda vez que for perseguido por um inimigo ou obstáculo — cortadores de grama descontrolados, por exemplo — basta atirar um jornal neles. A perseguição termina.



Paper Boy muitas vezes deverá seguir seu caminho pela rua. E aí, cuidado com os bueiros ou os homens com as britadeiras. Cada vez que bater neles, Paper Boy perderá uma vida. E, para voltar para a calçada, só por uma guia rebaixada ou por uma rampa de salto, quando ela aparecer.

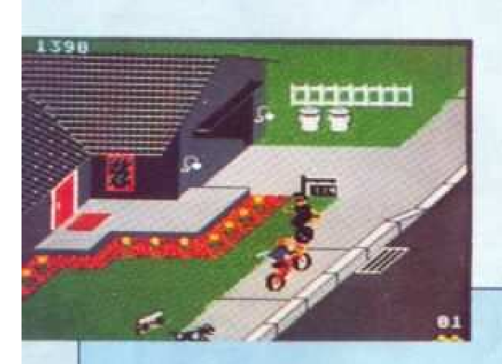




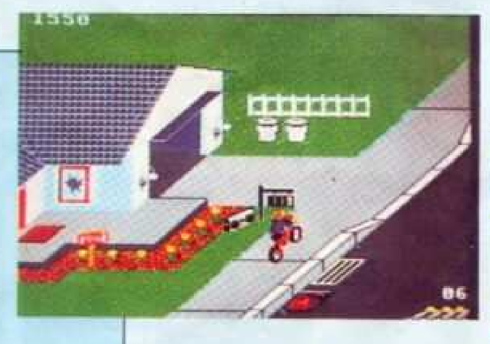
No início de cada dia aparecerá um mapa. Você poderá ver em quais casas Paper Boy deverá entregar os jornais. As casas que aparecerem em cinza são aquelas cujos donos não são assinantes do jornal, portanto, não faça a entrega.

No caminho, Paper Boy pode recolher montes de jornais: isso garante a entrega em todas as casas. Pegue-os sempre que possível para renovar o estoque.





Cada vez que Paper Boy deixar de entregar o jornal em alguma casa, perderá o cliente, e aquela casa aparecerá em cinza no dia seguinte. Evidentemente, se Paper Boy quebrar uma vidraça, também perderá o cliente. Não seja um entregador desastrado... para não levar o **game over** e perder o emprego.





EXTRA! EXTRA! The Daily Sun
PAPERBOY CALLS IT QUITS
"IT'S A ROUGH JOB, BUT..."

No final de cada dia, haverá um estágio de treinamento. Paper Boy percorre uma trilha e deve acertar os alvos, ganhando também pontos extra. Nos desvios, se não houver ponte, salte. Uma dica é escolher sempre o caminho de baixo, pois você poderá acertar — com um pouco de habilidade — todos os alvos, inclusive os das trilhas de cima. No final, você poderá ver se ganhou ou perdeu assinantes. Seu objetivo será ganhar o máximo de clientes, até completar a rua. E ser condecorado como o melhor entregador de jornais da cidade!

Entretanto, se Paper Boy quebrar a vidraça de uma casa cinza — que não é de assinantes de seu jornal — ganhará pontos extra, dependendo do nível de dificuldade escolhido: 100, 200 ou 300 pontos, no nível mais difícil.

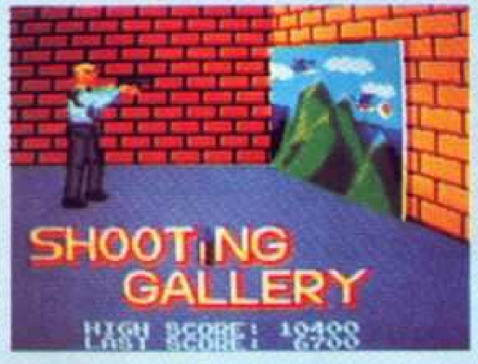




SHOOTING GALLERY

TIPO: Tiro ao alvo
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Shooting Gallery é mais um jogo para você aperfeiçoar a prática do tiro. São quatro fases: Passarinhos, Ataque Aéreo, Tubos Retorcidos e TV Terror. Estas fases são subdivididas em duas, totalizando oito. É só ter boa mira e boa sorte.

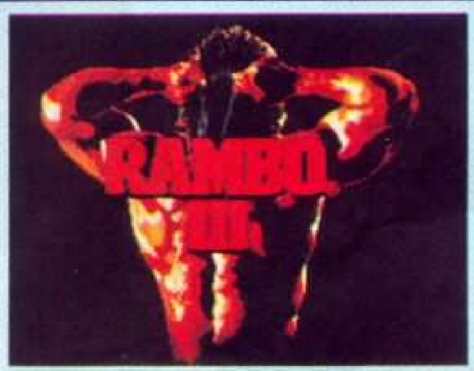




RAMBO III

TIPO: Tiro
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Em Rambo III você encarna o famoso personagem vivido por Sylvester Stallone nas telas do cinema. São seis fases de grau de dificuldade progressiva, nas quais é preciso derrotar os soldados vietnamitas. Não acerte os civis, pois você perde pontos.





WANTED

TIPO: Tiro
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Wanted é uma viagem no tempo. Você é um "sheriff" no Velho Oeste. A grande dica deste jogo é ficar prestando atenção para não acertar os reféns que estão em poder dos bandidos. Esteja atento: eles aparecem de mão para cima.

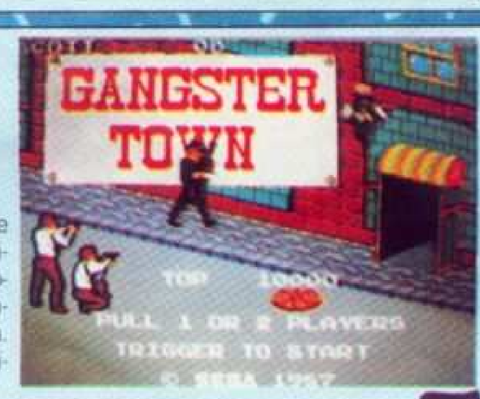


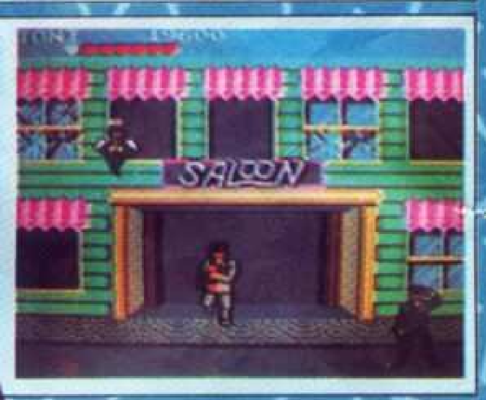


GANGSTER TOWN

TIPO: Tiro
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Agora seus inimigos são gângsters que dominaram a cidade. São dez fases de dificuldade progressiva. Nos estágios de Bônus, localizando a chave que está escondida na parede sua vida é recarregada. Cuidado para não atirar na mocinha da primeira fase.





ASSAULT CITY

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Em Assault City, os robôs dominaram a cidade e sua missão é destruí-los e libertá-la. Na primeira fase, sua perícia é testada em uma galeria de tiros. São ao todo oito fases de grau de dificuldade progressiva.







SONIC THE HEDGEHOG

GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★
TIPO: Aventura

Está chegando ao Brasil, lançado pela Tec Toy, o porco-espinho (hedgehog, em inglês) mais rápido desta — e de outras — galáxias. Sonic foi o jogo premiado pela Consumer Eletronics Show (CES) de Dezembro de 1990 como o jogo do ano. E não é para menos: o game tem gráficos excelentes, e toda a movimentação do novo personagem é revolucionária. Nesta aventura, ele deve salvar os animais de seu planeta, transformados em robôs. Ele faz isso pulando sobre eles. E, no final de cada uma das seis fases, um inimigo para derrotar, até a expulsão total dos invasores. Aqui uma apresentação desse jogo. Confira!





Os truques de Sonic

É nos computadores que Sonic deve recolher os itens que o ajudarão na sua difícil missão. Veja aqui quais são eles:



Dez anéis: mais pontos.



Estrelas dão invencibilidade



Sonic ganha um escudo protetor



Supervelocidade: Sonic quebra a barreira do som.



Uma vida!

O jogo, fase por fase





Green Hill Zone: Pelas florestas, Sonic segue seu caminho libertando os bichos-robôs. Nesta área, ele encontrará tubos de transporte rápido e até "loopings", para pôr à prova toda sua supervelocidade.

Labirinth Zone: Como o próprio nome diz, além de enfrentar inimigos, Sonic ainda deve encontrar a saída para um enorme labirinto até a terceira fase. Será que ele é capaz?





Marble Zone: Rios e explosões de lava e até espinhos mortais colocarão toda a habilidade de Sonic à prova. Para enfrentar todos esses perigos, velocidade é o que não falta!



Starlight Zone: Sonic parece estar em uma gigantesca montanha-russa. Ao fundo, a cidade grande iluminada pelas estrelas. Esta é uma das fases mais difíceis do jogo. E tambem uma das mais bonitas.





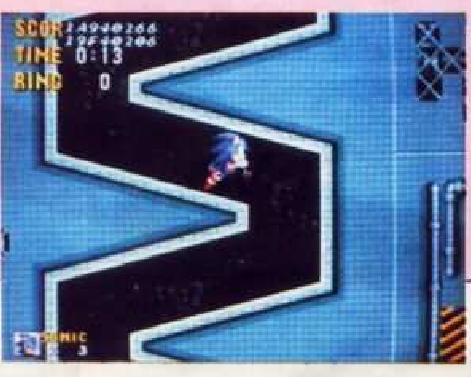
Sparkling Zone: Isto é um pesadelo? Acordado ou não, Sonic enfrenta mais inimigos neste cenário confuso — mas extremamente bonito. A plaquinha desejando boa sorte ao herói não está ali por acaso!

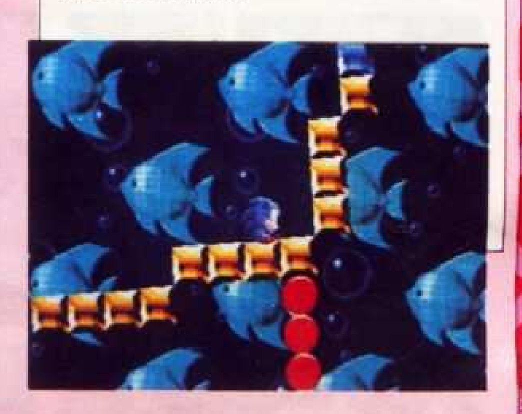




Special Stage: Há ainda um estágio especial, e Sonic pode recolher muitos anéis — que valem pontos. Este **Bonus Stage** também é um labirinto, e o cenário é bastante interessante.







Clockwork Zone: Dentro de um gigantesco relógio, os desafios do simpático porco-espinho serão transpor engrenagens e plataformas móveis, até o inimigo que, se vencido, finalmente deixará seu planeta em paz. Será que Sonic conseguirá vencer este empolgante desafio?

O primeiro inimigo

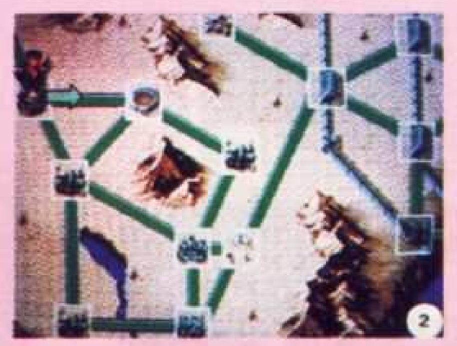






Aqui, a seqüência completa para vencer o primeiro inimigo do jogo, na **Green Hill Zone**, ato 3. Sonic deve acertar a nave com saltos, pulando da plataforma da direita da tela. A seqüência você vê nas fotos: quando a bola de ferro estiver no alto, é hora de passar correndo e se abrigar sob a plataforma. A bola fará um movimento igual ao de um pêndulo. Quando ela passar pela plataforma, é a hora exata de subir e saltar na nave, acertando-a. Sonic cairá no chão e deve recomeçar a operação, até a destruição completa da nave alienígena.

























LAST BATTLE



DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Luta
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Last Battle é um bom lançamento para Mega Drive. Aarzak, o herói, parte em vingança às forças do mal. Utilizando a técnica da arte Marcial "jet-kwon-do", ele deve derrotar todos os inimigos até alcançar Garokk, o verdadeiro inimigo, para salvar Alyssa e expulsar os invasores. São 4 fases de dificuldade progressiva. Procure usar sempre o mapa (fotos 2, 3 e 4), que indica o caminho correto.

1ª fase: Esta fase recebe o nome de "Criadores da Nova Lenda" (foto 5). Você deve seguir para a Área Abandonada, lutar e vencer vários inimigos para aumentar seu poder. Siga depois para a Área do Hulk, à direita e ao alto no mapa, onde encontra o primeiro grande inimigo (foto 6). Para derrotá-lo, dê socos na sua barriga e encurrale-o no canto da tela. Prossiga para a área imediatamente abaixo e à direita, que é um grande labirinto (foto 7). A dica é lutar sempre contra os inimigos que aparecem entre duas portas, para aumentar o poder (foto 8). Na saída, siga para a direita para encontrar mais um inimigo (foto 9). Para derrotá-lo, você deve estar com a força total e, agachado, acertar muitos socos na sua barriga.

2ª fase: "Os Assassinos Dourados". Nesta fase Aarzak encontrará inimigos e vários guerreiros que o ajudarão a aumentar seu poder. Você deve passar pelo primeiro portão e encontrar o primeiro inimigo, que aparece na foto 10. Para vencê-lo, a estratégia é a mesma: socos na barriga, que são disparados sempre agachado. Você deve encontrar a saída de outro labirinto (foto 11), se não será impossível atingir a Cidade Proibida (foto 12). Lá, cada inimigo que Aarzak vence vale 500 pontos. Duke é o nome do chefe desta área. Para derrotá-lo, só na habilidade: acerte-o seguidamente, como na foto 13. Ven-

cido Duke, o próximo passo será procurar Sofia (foto 14). Ela o levará à fase seguinte.

3.ª fase: É a fase chamada de "O Último Inferno". Você logo encontrará o primeiro inimigo no navio pirata. Para derrotá-lo, além de golpes na barriga, será necessário escapar dos ganchos que ele lança. Veja na foto 15. O próximo inimigo tem uma particularidade: ele se reproduz. Também não há outro jeito a não ser agachar e acertar socos na barriga rapidamente (foto 16). Continuando seu caminho, Aarzak chegará em outro navio. Procure lutar sempre com os inimigos, pois seu poder aumentará — e isso é fundamental para que a luta com os grandes inimigos das áreas seja vitoriosa. O próximo inimigo também se reproduz (foto 17), mas Aarzak deve ser bastante rápido com os golpes para evitar a duplicação. Socos na barriga continuam sendo golpes eficientes.

Finalmente, Aarzak encontra a Cidade Proibida, mas será necessário encontrar Cynara para entrar (foto 18). A Cidade Proibida não passa de mais um labirinto. Na tentativa de encontrar o caminho, escape das flechas, machadinhas, lanças e pedras (foto 19). Ao final deste labirinto, Aarzak encontra outro inimigo (foto 20). Para derrotá-lo, acerte seguidas voadoras na cabeça.

4.ª fase: "O Destino do Destruidor". E é aqui que Aarzak travará a batalha final contra Garokk, o último desafio (foto 21). Mas, para chegar até ele, será necessário percorrer muitas áreas e derrotar outros inimigos. Há outro labirinto semelhante aos anteriores, e o guardião é derrotado com voadoras na cabeça (foto 22). Tente passar por todas as áreas desta fase, pois você estará aumentando o seu poder (foto 23). Isso é absolutamente indispensável, pois Garokk é o chefe supremo das forças invasoras e Aarzak só o derrotará se estiver com seu poder no máximo.

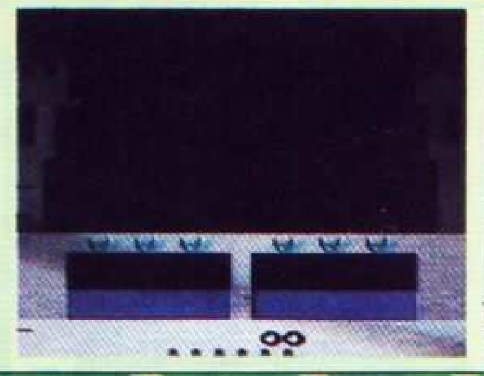
A Lápide de Pedra é o local correto para encontrar Garokk (foto 24). Lembre-se: só o enfrente se a sua força estiver no máximo. Caso contrário, leve Aarzak para outras áreas a fim de aumentar seu poder. A luta final é demorada, e um bom golpe é acertar socos na sua barriga. Fique sempre atento para suas investidas.



DRAGON FIRE

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★

O grande dragão verde lança fogo e você precisa escapar destas labaredas. A dica para desviar é abaixar-se e pular sobre estes foguinhos. Ao desviar destas labaredas entre no castelo e pegue todo o tesouro. Cuidado com o dragão que está tomando conta do tesouro real.




PRESSURE COOKER

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

O famoso mestre cuca está cozinhando e você é seu ajudante. O prato que está fazendo é um delicioso bolo. Você deve ajudá-lo a recheá-lo com maçã, laranja e abacaxi. Você só pode tirar o bolo do forno se estiver com a parte de cima que sai do último forninho.

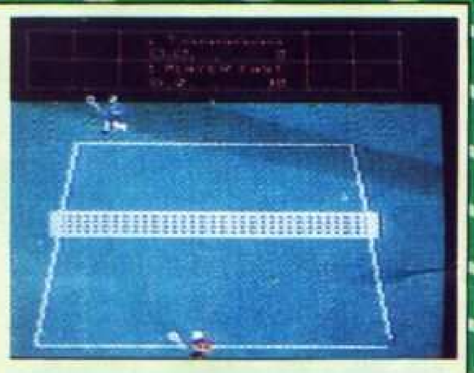




TENNIS

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

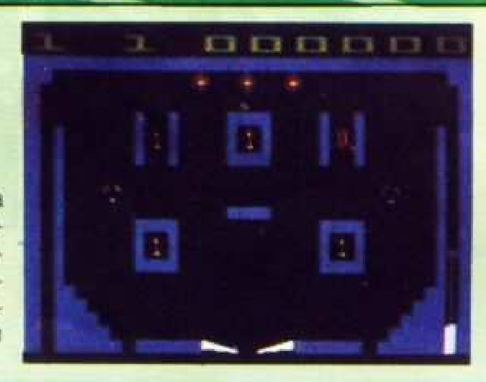
Neste jogo de tênis, seu adversário é um dos maiores tenistas da atualidade. Muito cuidado, pois ele é rápido. Tente sacar forte, no canto oposto de seu adversário, dificultando sua recepção. Outra dica é ficar encostado na rede e rebater as bolas lançadas pelo adversário.

VIDEO PINBALL

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

O famoso jogo de Pinball de fliperama vira vídeo. Aqui o que vale é o maior número de pontos que você marca. São cinco bolinhas para se tentar bater o recorde. Para soltar as bolinhas, pressione para baixo e aperte o botão **B**. Ela sairá com muita força e a velocidade é maior.




FROSTY BITE

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

O pequeno esquimó precisa fugir do urso branco. Você deve ajudá-lo a entrar em seu iglu pulando pelo gelo que está na água. Cuidado para não cair na água, pois seu poder irá diminuir. Na segunda fase do jogo, monte o iglu, pulando outra vez pelo gelo.





FOTOS ROBERTO MARQUES

Os critérios de classificação são os seguintes: 1 ponto - péssimo; 2 pontos - ruim; 3 pontos - bom; 4 pontos – ótimo; 5 pontos - excelente. Vale o mesmo para as estrelas. O critério para dificuldade é o seguinte: 1 ponto - muito fácil; 2 pontos - fácil; 3 pontos - normal; 4 pontos - difícil; 5 pontos - muito difícil.

ICE HOCKEY

CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Numa partida de três minutos, você deve derrotar a equipe adversária que é muito forte. Para vencê-lo você conta com dois jogadores. A dica é atacar pelos cantos da quadra, pois o adversário não alcança seus jogadores.

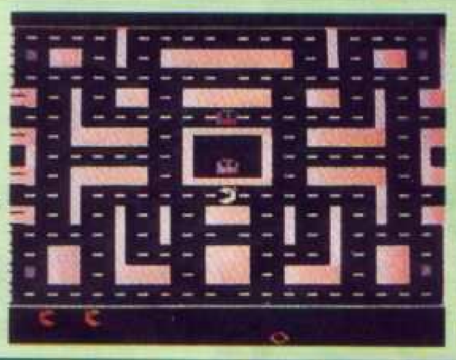


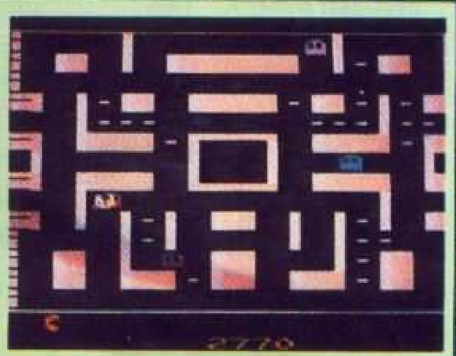


MS PAC MAN

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Ms Pac Man é o herói mais antigo dos jogos de videogame. Neste jogo a grande dica é comer as vitaminas grandes, tornando-se assim, invencível. Porém, muito cuidado com os fantasmas que voltam para a casa e se reproduzem.







Evolução: primeira, segunda, quarta e quinta geração.

VIDEO

Uma emoçã

24 anos

Tudo começou com uma bolinha que podia ser movimentada na tela. Estava criado o videogame. Saiba aqui toda sua história.

O cientista alemão Ralph H. Baer estava intrigado. Um televisor não poderia servir apenas para receber imagens das emissoras, sem nenhuma outra utilidade. Deveria servir também para alguma outra coisa, algo que alguém, em frente à televisão, pudesse ter (alguma) participação nas imagens da tela. Foi quando teve uma idéia: por que não inventar um jogo que aparecesse no vídeo? Foi assim que em março de 1967 Ralph, hoje com 69 anos, e sua equipe criaram o videogame. Naquela época, inventaram jogos como o ping-pong, de tiro, de tabuleiro e de esportes e, assim Ralph passou a ser considerado o pai do videogame.

Os anos passaram e, em 1971, Baer já tinha o protótipo definitivo do primeiro videogame, o Odissey, que se tornaria bastante famoso. Em março de 1972 a empresa Magnavox lançava no mercado os primeiros Odissey, que não fizeram muito sucesso, provavelmente por um erro de estratégia da Magnavox. É que a empresa dizia nos seus comerciais que o videogame só servia nos televisores Magnavox, o que, mesmo sendo mentira ajudaria a aumentar as vendas da televisão dessa marca. Devem ter se arrependido depois.

Antes disso, existia apenas a máquina **arcade** (fliperama) chamada PONG, que,

OGAME

ão que completa



Odyssey: pioneirismo.



Maior definição e 16 bits na quarta geração.

convenhamos, era muito chata pois ela não saía do eixo, o que tornava os movimentos da tela limitados. O Pong era um jogo com bolinha, que originou uma série de novos títulos como os de tênis, paredão, entre outros.

No Brasil, o Odissey só chegou, oficialmente em 83, quando a Philips começou a produzi-lo na Zona Franca de Manaus. Mas antes disso, muitos modelos de Atari importados, estes já de segunda geração, entraram no país. O Atari foi lançado nos Estados Unidos em janeiro de 82, durante uma feira de eletrônica. Foi o que bastou para virar uma enorme febre. Além do Atari, haviam outras marcas de videogames da mesma geração, como o Intellivision, da Mattel.

O ano em que o videogame de segunda geração estourou de verdade no país foi em 83. A Philips começava a fabricar o seu Odissey, a Dynacom criava o seu videogame (o primeiro se chamaria Videogame Computer e só mais tarde a empresa lançaria o Dynavision), a Atari procurava um parceiro no Brasil. O Atari acabou ficando nas mãos da Polyvox (do grupo Gradiente), que dividia o mercado com novas marcas, como o Dactar, da Milmar, e um tal de Splicevision, da Splice. Na cola dessas, vieram depois outros modelos, incluindo o videogame da CCE. Paralelamente, nos Estados Unidos, a moçada já estava aposentando esses videogames de segunda geração atrás dos jogos de fliperama, que continuaram evoluindo, ao contrário do que aconteceu com os videogames caseiros. A Atari perdeu então sua mina de ouro ao não dar continuidade na evolução tecnológica ao seu console. A mesma coisa aconteceu com aqueles telejogos que a Philco lançou aqui no Brasil no fim da década de 70. O telejogo era em preto e branco e só tinha três jogos na memória (do tipo paredão). Claro que quando chegaram os primeiros videogames mais movimentados e coloridos, via contrabando, a Philco parou de fabricar o telejogo. Não tinha mais graça.

Depois da "marcada" que a norte-americana Atari deu no mercado, foi a vez dos japoneses da centenária Nintendo (isso mesmo, a Nintendo nasceu no fim do século passado, se é que você não sabia) lançar o console de oito bits em 1985, revolucionando novamente o mercado e transformando a Nintendo em uma das maiores empresas do Japão — dizem que o dono da empresa, Hiroshi Yamauchi, é um dos dez homens mais ricos daquele país.

Nos Estados Unidos, o Nintendo foi lançado em 87. Mais uma explosão de consumo. Por aqui, o primeiro console de terceira geração foi o Dinavision II, da Dynacom, lançado em julho de 1989. Na seqüência a Tec Toy lançaria o Master System, sob licença da Sega japonesa, com uma maciça campanha publicitária. A Gradiente também não quis ficar atrás e colocou o Phantom System no mercado no mesmo ano.

Enquanto os brasileiros começavam a perceber as maravilhas dos videogames de terceira geração, os japoneses e americanos já curtiam consoles de 4ª geração e jogos gravados em CD (compact disc, que funciona a laser), como foi o caso do PC Engine/TurboGrafx 16, que a NEC lançou em 87 (veja matéria em **VIDEOGAME** nº 3). Em 89, saía o Mega Drive/Genesis, quarta geração que a Sega, bem esperta, lançou rapidinho, já que no campo da terceira geração não dava mais para competir com a Nintendo. Espertamente também, a Tec Toy colocou o Mega Drive no mercado brasileiro no fim de 90. No início do ano passado, a SNK, empresa japonesa, dava um passo à frente e lançava no Japão o Neo-Geo, videogame de quinta geração que ainda não pegou pelo seu alto preço, tanto do console quanto dos cartuchos.

Em novembro de 90, a Nintendo lançava o seu Super Famicom, que está prestes a sair no mercado americano, com o nome de Super NES. Aqui no Brasil, do ▶


FOTOS: NORBERTO MARQUES

Neo-Geo: Sofisticação e alto custo.



Jogos em CD. Uma nova geração?

ano passado para cá, mais uma série de consoles compatíveis com Nintendo foram lançados, sem no entanto, a verdadeira Nintendo estar representada. Mas, para o segundo semestre, devem chegar novidades nesse sentido, ou seja, o verdadeiro NES estará nas prateleiras das lojas brasileiras.

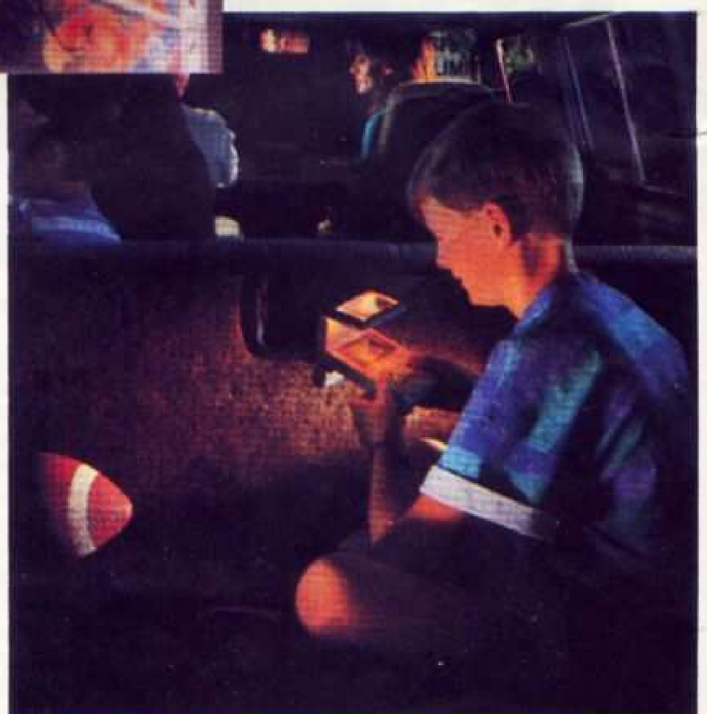
O futuro no que diz respeito aos videogames indica uma aproximação dos jogos em CD. O CD-ROM (que é o aparelho que lê os CDs que contêm os jogos) da Sega sai no fim deste ano no Japão e no começo do próximo nos Estados Unidos — a Tec Toy prometeu para o ano que vem trazer o Mega-CD para cá. A Nintendo está desenvolvendo junto com a Philips o CD-ROM para o Super Famicom. A Commodore, que fabrica os microcomputadores Amiga 500, muito usados para jogos, lançou em junho o seu **CDTV**, um CD-ROM player, para o qual estão disponíveis uma série de títulos de jogos e de educação em CDs.

Por aqui, espera-se a vinda da Nintendo para introduzir o portátil Game Boy, enquanto a Tec Toy lança agora em agosto o portátil colorido Game Gear. Uma boa briga que só traz vantagens para o consumidor. Enquanto isso, os cientistas e engenheiros estão em seus laboratórios desenvolvendo os microprocessadores de 32 bits, rumo à sexta geração, e principalmente os jogos com realidade virtual, nos quais os jogadores têm a sensação de estarem entrando no jogo. Uma mostra de que o desenvolvimento no mundo dos videogames não vai parar tão cedo e que a tendência é cada vez mais, aperfeiçoar a técnica a serviço da diversão. Algo que o cientista Ralph sequer poderia imaginar. ●

Jô Elias, especial para VIDEOGAME.



2ª geração: Atari novamente em moda.

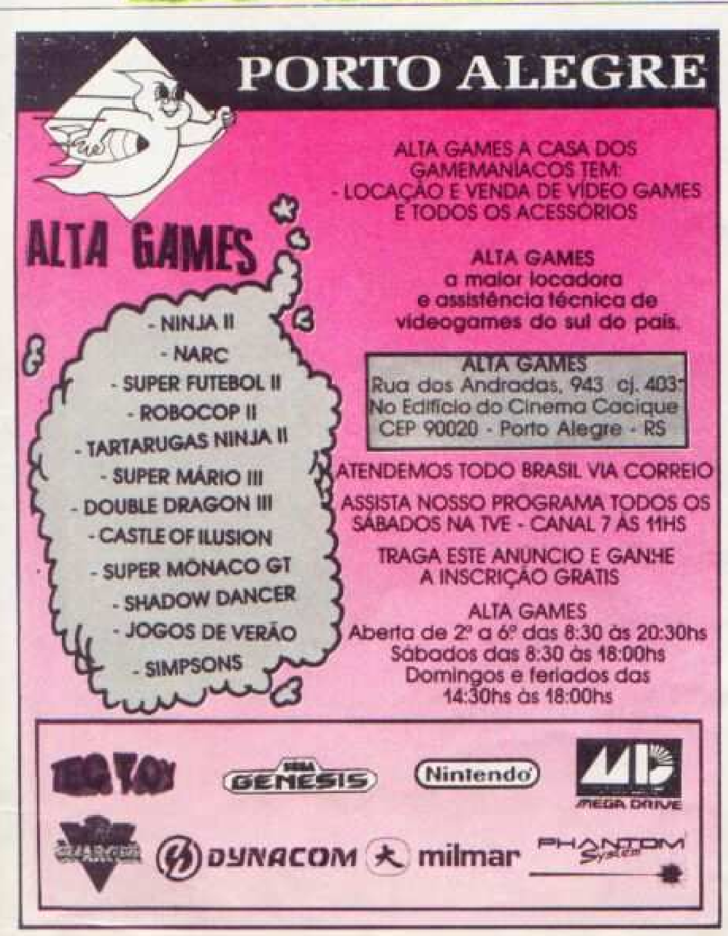


Terceira geração: até os portáteis têm 8 bits.



STORE GAME




PORTO ALEGRE
ALTA GAMES A CASA DOS GAMEMANÍACOS TEM:
- LOCAÇÃO E VENDA DE VÍDEO GAMES E TODOS OS ACESSÓRIOS
ALTA GAMES
ALTA GAMES a maior locadora e assistência técnica de videogames do sul do país.
- NINJA II
- NARC
- SUPER FUTEBOL II
- ROBOCOP II
- TARTARUGAS NINJA II
- SUPER MÁRIO III
- DOUBLE DRAGON III
- CASTLE OF ILUSION
- SUPER MONACO GT
- SHADOW DANCER
- JOGOS DE VERÃO
- SIMPSONS
ALTA GAMES
Rua dos Andradas, 943 cj. 403
No Edifício do Cinema Cacique
CEP 90020 - Porto Alegre - RS
ATENDEMOS TODO BRASIL VIA CORREIO
ASSISTA NOSSO PROGRAMA TODOS OS SÁBADOS NA TVE - CANAL 7 ÀS 11HS
TRAGA ESTE ANÚNCIO E GANHE A INSCRIÇÃO GRÁTIS
ALTA GAMES
Aberta de 2ª a 6ª das 8:30 às 20:30hs
Sábados das 8:30 às 18:00hs
Domingos e feriados das 14:30hs às 18:00hs
TEC TOY
GENESIS
Nintendo
MEGA DRIVE
DYNACOM
milmar
PHANTOM System


STILL
A LOJA DOS GAMES
Master System
CARTUCHOS PARA VÍDEO GAMES
PHANTOM, SUPER CHARGER, TOP GAME
DYNAVISION II, MASTER SYSTEM,
MEGA DRIVE, JOYSTICKS.
TELEGAME STILL - FONE (011) 223-8999
• Shopping Center Leste
• Sta. Ifigênia, 364 - São Paulo - SP
Fone: (011) 222-1407 (Varejo)
• R. dos Gusmões, 414 - São Paulo - SP
Fone: (011) 223-8999 (Atacado)
STILL


A MELHOR LOCADORA DO NORDESTE
VIDEGAME
LOCADORA
LOCAÇÃO DE CARTUCHOS
SISTEMAS ATARI - MEGA DRIVE - MASTER SISTEM - PHANTOM
Rua 13 de maio, 291
(083) 321-6700
Campina Grande - Paraíba


Bárbara
Distr. Brinq.
fashion
Distribuidor Exclusivo de Toda Linha Master System e Mega Drive.
MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
ÓCULOS
PISTOLA LIGTH PHASER
ADAPTADOR MEGA
RAPID FIRE
JOYSTICKS E COMPLETA VARIEDADE DE CARTUCHOS
MINI GAME
MINI GAME SÉRIE MASTER
TEC TOY
"Temos Toda Linha de Brinquedos TECTOY".
Vendas Via Sedex p/ todo o Brasil
Atendemos Atacado / Varejo
Rua: Marques de Valença, 354
Móoca - São Paulo
Fone: (011) 92-8636



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Para se tornar um campeão é preciso conhecer o console, decorar os comandos e saber explorar cada tela do jogo. Saiba como.

Pôr o cartucho no console e sair jogando. Este é o impulso inevitável de quem compra um console ou um cartucho novo. E é isso que deve ser feito. Só que aos poucos o principiante percebe que está bastante difícil sair da primeira fase, o jogo que no começo parecia interessante começa a ficar chato porque os inimigos estão ganhando sempre e já dá vontade de parar de jogar. Neste momento começa a se definir quem será um fera no videogame ou apenas um jogador especialista nas primeiras fases.

Para se tornar um campeão é preciso, em primeiro lugar, ter um pouco de paciência, aprender direito sobre o jogo e procurar descobrir todos os macetes. Veja nestas sugestões como aprimorar sua forma de jogar.

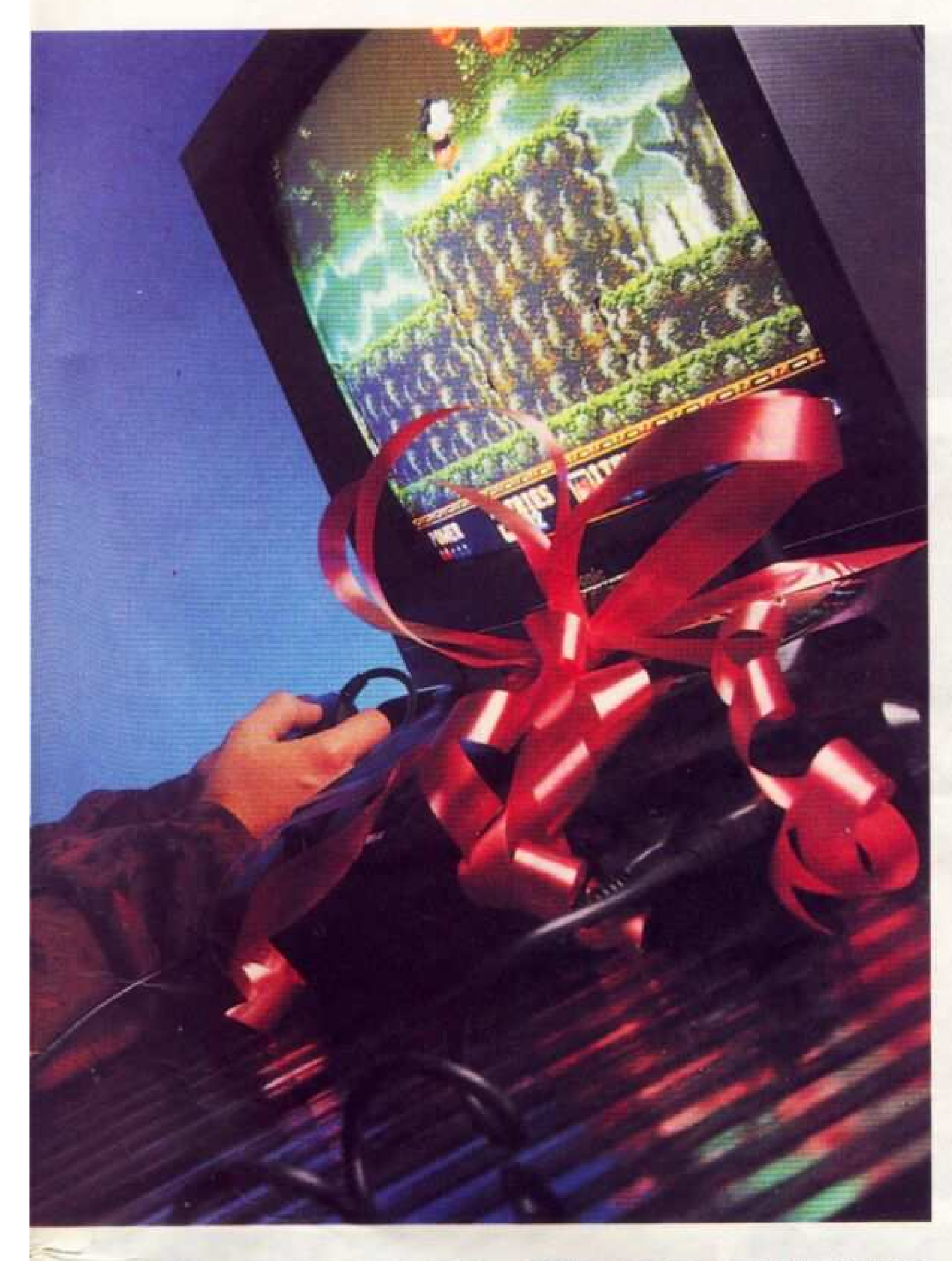
O console

Basicamente são bastante parecidos e não há muito o que desvendar neles. Basta encaixar a fita, lembrando-se sempre que a colocação e retirada deve ser feita com o console desligado, e é só ligá-lo que o jogo aparece na tela imediatamente. Os outros botões falam por si só: **START** (para começar), **PAUSE**, **RESET** (para começar de novo), **SELECT** (para selecionar o jogo).

O controle

O controle é o instrumento básico de "trabalho" em um videogame. Principalmente para quem está começando é importante decorar para que servem todos os botões e ser capaz de operá-lo sem olhar, já que a atenção deve estar sempre voltada para o jogo na tela. Para isso só treinando bastante.

É muito importante também a posição dos dedos no controle. O direcional, é claro, é operado com o dedão da mão esquerda. Mas o **A** e **B** no Nintendo e compatíveis, e **1** e **2** no Master System, não devem ser operados com o dedão da mão direita. A posição dos campeões é colocando um dedo em cada botão. Assim o reflexo é muito mais rápido por não haver a necessidade de ficar trocando de dedo ao acionar os botões. Para quem já está acostumado a usar o dedão nos botões, pode parecer que joga pior usando os outros dedos, mas isso é só no começo. Depois de acostumar-se, a diferença passa



a ser muito grande e joga-se muito melhor. No caso do Mega Drive, a diferença é maior ainda, pois o dedão acaba ficando muito lerdo para acionar os botões **A**, **B** e **C**.

O jogo

O impulso é praticamente irresistível, encaixar o jogo, dar "start" e sair jogando "feito um louco" para ver o final. Não lute contra isso, vá em frente. Satisfeita essa curiosidade inicial, porém, é hora de parar e voltar desde o começo conhecendo tela por tela.

O primeiro passo é experimentar todos os golpes que são possíveis de serem dados pelo personagem. Quando pula, se acionando dois botões, por exemplo, ele dá voadoras, objetos que pode atirar, se é melhor pular em cima dos adversários, entre outros golpes. O melhor é fazer isso sozinho, sem ninguém dando palpites (o que não impede de se fazer isto com um ou mais amigos) sem se importar em perder vidas e ter de recomeçar.

Cada inimigo deve ser estudado com cuidado. A forma com que atacam se repete, sendo importante memorizar isso. Os grandes inimigos das fases, normalmente no final de cada uma delas, sempre são muito poderosos e à primeira vista parece impossível derrotá-los. Mas não se impressione. Na revista **VIDEOGAME** sempre vem a explicação do "macete" para derrotá-lo. E a regra é insistir, tentar de todas as formas. Muitas vezes gasta-se muitas tentativas e vidas até descobrir o truque. E então, pronto, ele está eliminado e começa-se tudo de novo na fase seguinte.

A tela toda deve ser estudada. Cada bloco deve ser empurrado. Um soco num certo lugar pode levar a uma passagem secreta. Em alguns jogos, por exemplo no Mário Bros. 3 (Nintendo e compatíveis), até onde não há nada um pulo pode revelar uma vida extra. Vale a pena experimentar tudo — e mais um pouco.

Há ainda as marcações na tela. Se ela está lá alguma utilidade deve ter. Mesmo a maioria sendo em inglês procure decifrá-las ou peça ajuda a quem fala inglês. Também números, nível de energia do seu personagem ou do inimigo, e o que mais aparecer. Vá experimentando para ver no que e em que momento as anotações se modificam e fica mais fácil entender que informações elas estão dando.

Ajuda bastante saber os códigos para "continue" ou a "password". O "continue" permite que o jogo continue do início da fase em que se parou, mesmo que seu personagem tenha sido eliminado, sem ter de recomeçar tudo outra vez. A "password" é o código que permite escolher fases, entre outras possibilidades. A revista **VIDEOGAME** ensina os códigos e como utilizá-los em cada um dos jogos.

E não para por aí. Há ainda truques como invencibilidade, vida infinita, superpoderes das mais diversas ordens encontrados em jogos diferentes. Novamente experimente tudo e leia as reportagens da **VIDEOGAME**.

Chega então o momento de juntar todos esses conhecimentos e começar a jogar de fato. Só que nesse momento, tendo experimentado e pesquisado cada um dos detalhes já deu tempo de treinar bastante e as fases foram se sucedendo. A partir desse momento é possível afirmar "eu conheço este jogo", desafiar um amigo e, quem sabe, quebrar um recorde e ter seu nome publicado na **VIDEOGAME**. ▶

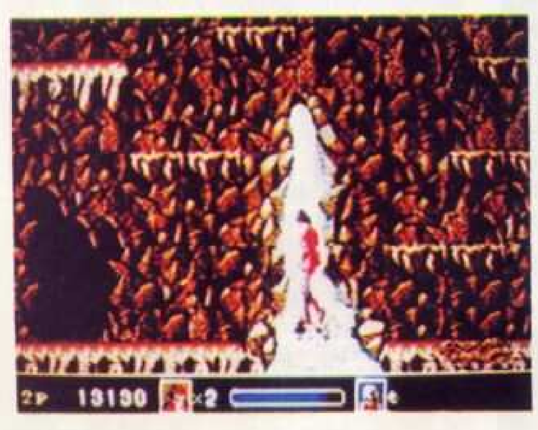
Roberto Araujo

Truque de campeão

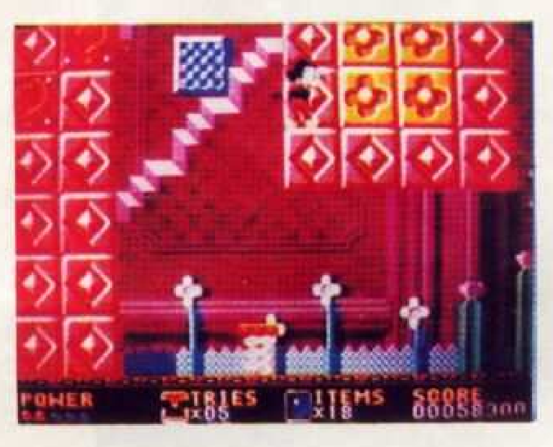
Todos os "feras" em videogame têm um caderno de anotações. Colocam nele tudo o que descobrem de cada jogo. As estratégias, os códigos, as "passwords", enfim, uma maneira de ter tudo organizado e não ter que ficar tentando lembrar códigos complicados, as seqüências na base do "cima, cima, baixo, baixo, START..." que sempre são muito fáceis de serem confundidas. Além de serem úteis a você sempre surgirá um amigo que acabou de comprar ou alugar aquele mesmo jogo e será então possível dar todas as dicas a ele. Claro, se ele for bonzinho e emprestar o outro cartucho que você estava querendo.



Indicações na tela: descubra sua utilidade.



Explore tudo. Aqui, por exemplo, há uma caverna escondida.



Passagens secretas: não deixe de procurá-las.

COMO ESCOLHER UM VIDEOGAME

A hora de comprar um console é o que determinará a "especialidade" de cada jogador. Isso porque existem sistemas diferentes e toda uma questão de "compatibilidade" entre cartuchos. Existem basicamente dois sistemas. O Nintendo e o Sega.

Nintendo — Existe o Nintendo chamado japonês (que tem um encaixe de 60 pinos entre o cartucho e o console) e o Nintendo americano (que tem 72 pinos), todos de 8 bits. No Brasil, os chamados compatíveis (Bit System, Dynavision II e III, CCE VG 8.000 e 9.000, Phantom System, Super Charger) aceitam e operam jogos da Nintendo americana ou japonesa. O fato de ser de 60 ou 72 pinos é facilmente resolvido com um adaptador. Nas lojas e locadoras há um grande número de títulos à disposição do jogador, podendo chegar até a 900 opções, a escolher. Os jogos Nintendo variam bastante de qualidade e dificuldade desde alguns bastante simples até outros bastante complexos.

Sega — São também duas as opções em Sega: o Master System e o Mega Drive. O primeiro é um console de 8 bits e o segundo um de 16 bits. Ambos os consoles e também os jogos são fabricados e distribuídos no Brasil com exclusividade pela Tec Toy. A qualidade e dificuldade dos jogos são mais homogêneas, e a opção do fabricante foi escolher jogos de dificuldade média em sua maioria. Para Master System há pouco mais de 60 títulos disponíveis e para o Mega Drive cerca de 16 títulos. Há um adaptador para o Mega Drive tornando possível jogar neste console os jogos de Master. Já os Master não aceitam os jogos para Mega Drive.

É muito importante saber que os jogos Nintendo não servem nos consoles da Sega e vice-versa. Assim, o melhor, antes de comprar é experimentar ambos os sistemas, ou através de amigos ou alugando consoles em locadoras que tenham este serviço. Não há um sistema melhor que o outro. É uma questão de preferência pessoal e, portanto, é melhor escolher direito para não se arrepender depois.

R.A.



Im dedo para dois botões: tempo perdido...

FOTOS: NORBERTO MARQUES



... O melhor é usar um dedo para cada tecla.

QUESTÕES TÉCNICAS

CONSOLES

NINTENDO GAME BOY (Portátil)

Microprocessador: Z-80, 8 bits
Velocidade de processamento: 7 MHz
Quantidade de cores: tonalidades de cinza em cristal líquido (LCD)
Resolução gráfica: 144x160 pixels
Compatível com: cartuchos produzidos para Nintendo Game Boy.





ATARI
(Atari e compatíveis)

Microprocessador: Motorola 65CO2, 8 bits
Velocidade de processamento: 1,9 MHz
Quantidade de cores: 8, 4 fixadas simultaneamente na tela
Resolução gráfica: 160 x 68 pixels
Compatível com: cartuchos produzidos para o sistema Atari.



NINTENDO
(NES, Super Famicom e compatíveis)

Microprocessador: Motorola 65CO2, 8 bits
Velocidade de processamento: 1,9 MHz
Quantidade de cores: 52, 16 fixadas na tela simultaneamente
Resolução gráfica: 256x240 pixels
Compatível com: cartuchos produzidos para o sistema Nintendo Americano e Japonês, com adaptador entre esses sistemas.



SEGA MASTER SYSTEM

Microprocessador: Z-80, 8 bits
Velocidade de processamento: 3,59 MHz
Quantidade de cores: 64, 16 fixadas na tela simultaneamente
Resolução gráfica: 256x192 pixels
Compatível com: cartuchos produzidos para o sistema Sega Master System.



SEGA MEGA DRIVE

Microprocessador: Motorola 68.000, 16 bits
Velocidade de processamento: 7,80 MHz
Quantidade de cores: 512, 32 fixadas na tela simultaneamente
Resolução gráfica: 320x224 pixels
Compatível com: cartuchos produzidos para o sistema Sega Mega Drive, e cartuchos Sega Master System com adaptador.

Atenção, "feras" em Master System e Nintendo! A revista **VIDEOGAME** está propondo um novo desafio: **O JOGO DO MÊS**. Para participar, basta dar uma olhadinha no quadro aí de baixo para ver qual é o jogo, "detonar" na ação e mandar uma foto da tela de seu melhor resultado para a revista **VIDEOGAME**. O campeão do mês em cada sistema fatura uma sensacional camiseta da REVISTA **VIDEOGAME**. Atenção: valem todas as fotos que chegarem à redação até o dia 30/08.
Não perca tempo e mande seu recorde.

JOGO DO MÊS

The Simpsons: Bart x Space Mutants - Nintendo
Mickey Mouse: Castle of Illusion - Master System



RECORDS

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo e Master System. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Não esqueça de escrever também o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta relação.

NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
DOUBLE DRAGON II	James F. L. Nepomuceno Alex F. L. Nepomuceno	999.990
GODZILA	Gabriel Cassiolato	9.999.990
JOURNEY TO SILIUS	Toni Ricardo Cavalheiro	Terminado
KARATE KID	Guilherme Compassi Wagner	164.800
MEGA MAN I	Toni Ricardo Cavalheiro	9.999.950
MEGA MAN III	César A. Fávaro Siena	Terminado
NINJA GAIDEN II	Renato Rabay Dutra Orlando Gonçalves Jr.	999.900
RAD RACER	Orlando Gonçalves Jr.	99.990
SUPER MARIO BROS. 3	Gabriel Cassiolato Toni Ricardo Cavalheiro	9.999.990
SOLSTICE	Toni Ricardo Cavalheiro	100%
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Gabriel Cassiolato	2.544.100
THE SIMPSONS: BART X SPACE MUTANTS	Toni Ricardo Cavalheiro	92.200
TOP GUN II	Juliano Lasarini	2.703.700

Fonte: VIDEOGAME, junho de 1991.

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Ricardo Dirani	15.144.500
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	Marcos Roberto Peripato	2.017.000
ALEX KIDD THE LOST STARS	Dionísio Cason	641.600
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
ALTERED BEAST	José Eduardo L. Vargas	834.900
DEAD ANGLE	Daniel Pinho Pessoa	9.999.900
ESWAT	Wandel Siova Samora	311.400
GALAXY FORCE	José Luis Pedroso	446.400
KENSEIDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	Denilson Diniz Santos Edson Koichi Kihara	999.990
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION	Rodrigo Negreiros Andrade	125.430
R-TYPE	Dirceu R. do Carmo	1.232.300
SHINOBI	Daniel Pinho Pessoa	3.000.400
THUNDER BLADE	Valério F. de Oliveira	2.631.000

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, junho de 1991.



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Jorge Finardi Filho, Toni Ricardo Cavalheiro, Gabriel Cassiolato, Caio Torriani Nutti, Jô Elias. Fotos: Studio Norberto Marques.
Produção: Meg Cotrim
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira (Diagramação), Carlos Alberto Faria e Beto F. Leite (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante e Luisa Maria V. Negretti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Maria Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação), Laércio da Silva (Tráfego).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice da Castro, nº 60** -Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 -SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 -CEP: 04015 - São Paulo -SP -Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394.
VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Impresso na Cia. Lithographica Ipiranga -Rua do Cadete, 209 -Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER

Faça Parte Deste Universo

COMPRAR ALUGAR

VENDER TROCAR

MEGA DRIVE MASTER SYSTEM

GAME BOY NINTENDO

SUPER FAMICOM

ASSESSORIA PARA LOCADORAS OU FRANCHISING.

TEMOS TODOS PRODUTOS TZ PARA VOCÊ MONTAR SUA VIDEO LOCADORA.

TUDO EM 3 PAGAMENTOS.

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL.

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO.



O MUNDO DOS GAMES.

São Paulo: Lapa - Rua Albion, 65 2.º Andar Conj. 24 CEP 05077 Fones 831-5787/261-7935 - Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766 CEP 03309 - Fones 941-9957/295-5683 - Guarulhos - Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone 209-0971- Jardins - Av. Paulista, 807 - 6.º Andar Conj. 604 - Fone 284-0785 - Perdizes - Rua Paraguassu, 334 CEP 05006 - Fone 826-9460 - Minas Gerais: Belo Horizonte - Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi CEP 30110 - Fone (031) 225-8121 - Rio de Janeiro: Tijuca - Rua Major Ávila, 242 Lj. F CEP 20511 - Fone (021) 264-8336 - Brasília: SCLN-313 Bloco E loja 64 CEP 70766 - Fone (061) 274-3311 - Bragança Paulista - Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998 - Espírito Santo: Vitória - R. Aleixo Neto, 1490 loja 1 - Praia do Canto CEP 29050 - Fone (027) 225-0639







MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO

O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em videogame e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de videogames de todas as gerações.



GAME BOY

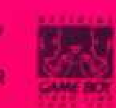
- SUPER MARIO LAND
- CATRAP
- GODZILLA
- SUPER SCRABBLE
- HAL WRESTLING
- NINJA BOY
- AMAZING PENGUIN
- REVENGE OF THE GATOR
- PAPERBOY
- THE AMAZING SPIDER-MAN
- FISH DUDE
- SKATE OR DIE (BAD'N RAD)
- POWER MISSION
- NINJA TURTLES (FALL OF THE FOOT CLAN)
- BOOMER'S ADVENTURE (IN ASMIK WORLD)
- ROBOCOP

NINTENDO

ASTYANAX
BLASTER MASTER
CASTELVANIA III
DIRTY HARRY
DR. MARIO
GREMLINS II
NINJA GAIDEN II
PAPER BOY
SHADOW OF THE NINJA
SOLSTICE
TETRIS
THE SIMPSONS
LITTLE NINJA BROTHERS
PETER PAN
YO NOID



Nintendo



NEO GEO · GAME GEAR · GAME BOY · GENESIS · Super Famicom

Na VIDGAME você encontra:

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria para locadoras de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.





VIDGAME Importação & Exportação Ltda. Rua Visc. de Pirajá, 411 - sl. 202 - Ipanema
Tels.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ